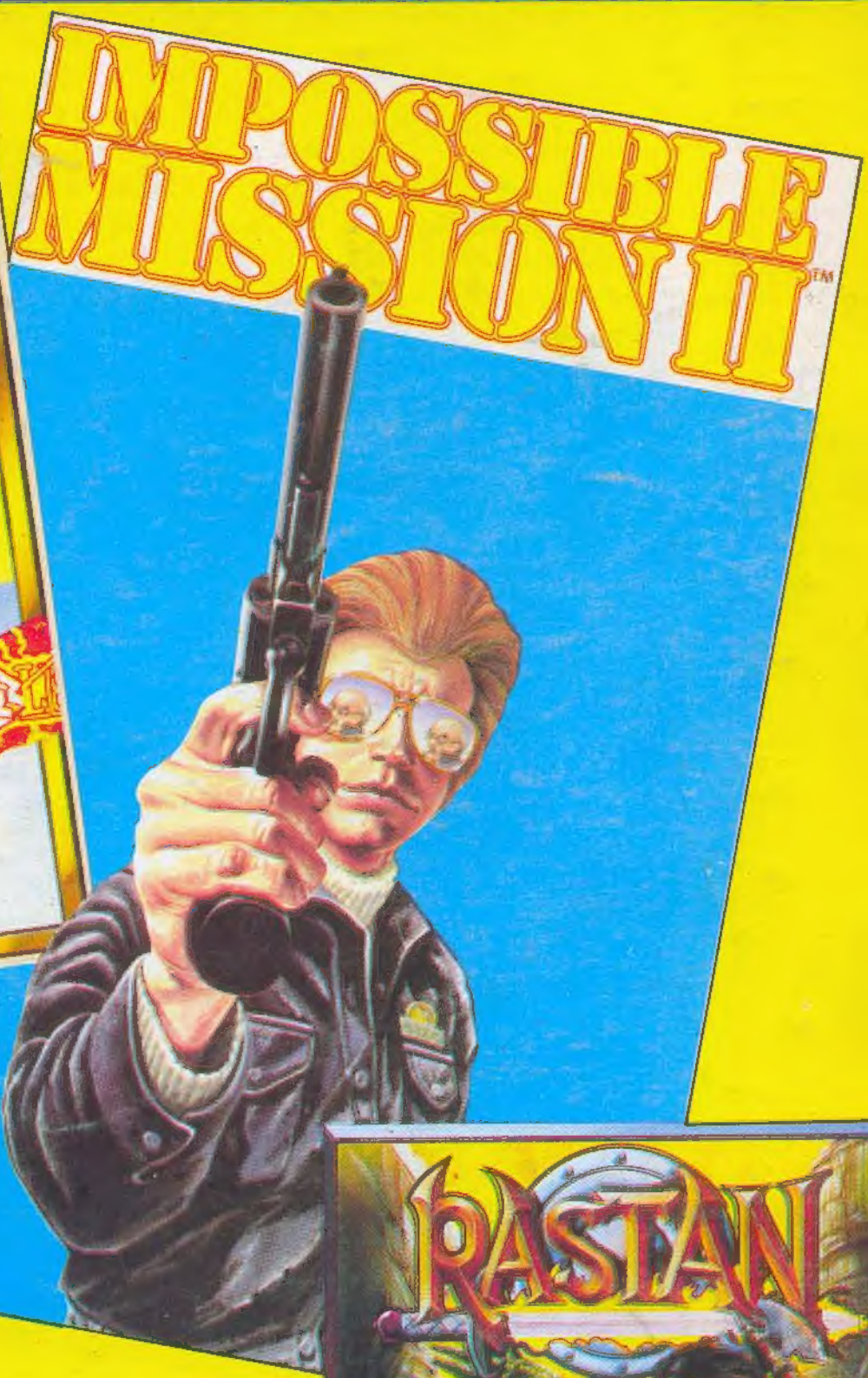
64'ler

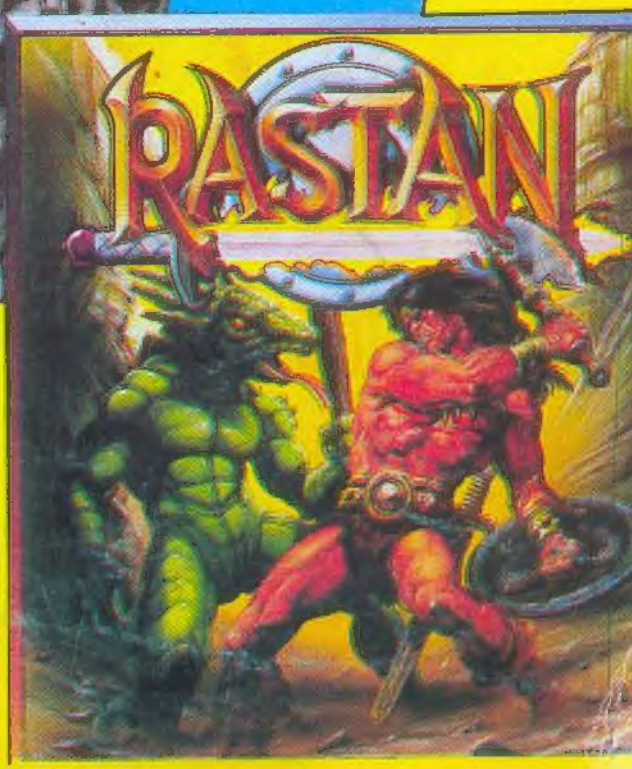
Mayıs '88
Yıl: 1 Sayı: 2

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



1000 TL.
(KDV Dahil)

Ayın Can alıcı süper 16 oyunu **36** sayfa



İLK YİRMİ

BU AYKİ	GEÇEN AYKİ		TOPLAM PUAN
1	14	SUPERSTAR SOCCER	(60)
2	*	AIRBORNE RANGER	(50)
3	2	OUT RUN	(45)
4	*	IMPOSSIBLE MISSION II	(42)
5	9	BUGGY BOY	(39)
6	16	WINTER OLYMPIAD/88	
7	*	PIRATES	(39)
8	3	TEST DRIVE	(33)
9	18	PLATOON	(31)
10	*	PREDATOR	(31)
11	12	COMBAT SCHOOL	(31)
12	*	SAMURAI WARRIOR	(30)
13	*	MASTERS OF UNIVERSE	(29)
14	*	DEFENDER OF CROWN	(29)
15	*	ACTION FORGE	(25)
16	*	TRAIN	(24)
17	1	MEAN STREAK	(22)
18	5	TRANTOR	(22)
19	*	ROAD WARS	(18)
20	*	POWER AT SEA	(18)

PLATFORM: IMPOSSIBLE MISSION II

SPOR: SUPERSTAR SOCCER

STRATEJİ : TETRIS

SİMULASYON : TEST DRIVE

ENİYİ ADVENTURE : JINXTER

Bu listenin hazırlanmasında bize yardımlarını esirgemeyen Abacus Bilgisayar (İstanbul), King Limited (İstanbul), Laçin Bilgisayar (İstanbul), Mikroshowy (Ankara), ve Sorbim (İstanbul) yetkililerine teşekkürü bir borç biliriz.

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
TAYFUN TÖZEN
Müessese Müdürü
FATMA PALA

Yayın Danışmanı
REFET OKTAN
Yayın Kurulu
REFET OKTAN
ABDURRAHMAN PALA
TAYFUN TÖZEN
Dr. OSMAN SAYHAN
RASİM MİNGU
AHMET YILDIRIM
IŞIL ÖZGÜNER
BAYRAM DEMİR

İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefon
160 82 11
İlan sorumlusu
SEMA GÖNAL
İlan rezervasyonları için telefon
161 65 87
Yayına hazırlayan-Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayrımı ve filmler
GÜVEN REPRODÜKSİYON A.Ş.
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
BASKI
ALNER OFSET

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın yayınlanmasın iade edilmez. Dergimize göndereceğiniz malzeme yayına değer bulması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.;

İLAN TARİFESİ

Arka kapak Renkli	500.000.	+ K.D.V
Ön arka iç kapak Renkli	400.000.	+ K.D.V
İç sayfalar Renkli	300.000.	+ K.D.V
İç sayfalar Siyah/Beyaz	200.000.	+ K.D.V

Renkli ilanların renkayrımları müşteriye aittir. İsteyen müşteri için renkayrımı ve grafik hazırlanır ve kendisine ayrıca fatura edilir.

BİNLERCE TEŞEKKÜR

Sizlere "Binlerce Teşekkür" ile yazımıza başlamak istiyorum. Hepiniz sağolun varolun... Huzurlarınıza çıktığımız ilk sayıda bizi bağrınıza bastınız. Size "Merhaba" dediğimizi duyduğunuzda soluğu bilgisayarcınızda aldınız. Postacı Memduh dışında sizden hiç şikayetçi yok... Hepinize ayrı ayrı teşekkürler ediyor saygılar sunuyorum. Tekrar varolun...

Çok kısa sürede hazırlamak zorunda kaldığımız birinci sayımızla ilgili bizim yayıncı, sizin okuyucu olarak gördüğümüz eksikleri birer birer gidermeye başladık. Öncelikle bu sayımızda Dergimizin üstüne kuşe ve ful renkli bir kapak ilave ettik. Yeni şeklimiz umarız hoşunuza gitmiştir. Sizden gelen yoğun istekler karşısında ilave ettiğimiz kapak'ın dergi maliyetine getirdiği yükü "İkinci sayıda zam yapmak" yanlışını yapmamak için size yansıtmıyoruz. Yine size bin lira gibi düşük ve sembolik ücretle dergimizi ulaştıracağız. Ancak maliyet hesaplarının biraz da olsun dengeye gelebilmesi için alacağımız biraz fazla miktardaki ilân için bizi mazur göreceksiniz. Ancak ilanların çoğalması size ayırdığımız sayfaları kesinlikle kesintiye uğratmayacaktır. Size oyun sayfaları olarak ayırdığımız sayfaları kesinlikle azaltmayacağız. Gerekirse sayfa ve fasikül ilavesi ile dergimizi daha dolgun, daha güzel, hale getirmek amacımızdır. Gelecek günlerde tamamı kuşe tamamı renkli ve süper baskılı bir dergi için sizlerden abone konusunda hassasiyet istiyoruz. Siz ve çevrenizin dergimize abone olmasını sağlayınız. İlk sayımızda verdiğimiz "Master of Universe" oyunu ile ilgili yarışmayı İstanbul Merter'den Ufuk Metin kazandı. Kendisini kutluyor ödülü olan bir adet Professional Joystick'i idaremizden almasını istiyoruz. Hepinize bol klavyeli günler diliyorum.

Abdurrahman PALA

İÇİNDEKİLER

OKUYUCU MEKTUPLARI 4-5
THE TRAIN 6-7
BASTAN 8-9
SAMURAI WARRIOR 10-11
IMPOSSIBLE MISSION II 12-13
ROLLING THUNDER 14
DAN DARE II 15-16-17
GRYZOR 18-19
BMX KIDZ 18-19
PREDATOR 19
BEDLAM 20
TROLL 21
TETRIS 22
BLACK LAMP 24-25
ACE OF ACES 26-27-28
PUF NOKTASI 29
ARKANOID 31
YARIŞMA 32
TOP 10 35

Bayramınızı Kutlar,
Sağlık, Mutluluk ve
Başarılar dileriz.
64'ler

"Sayın 64"ler dergisi yetkilileri

Herhalde değişikliklerle dolu derginize aboneliğimi kabul edersiniz. Dergiyi çıkaran ilgilileriniz ve yazarlarınıza çok teşekkürler. Baskı yönünden daha kaliteli olabileceğini düşünerek Yayıncılık hayatınızda başarılar dilerim.

Efkan SAYİTOĞLU
TRABZON

Efkan kardeşim...

İlgi ve övgü mektubuna teşekkürler ederiz. Dergimiz bu sayıdan itibaren kuşe kapak içinde ve daha kaliteli, daha itinalı olarak sizlere sunulacak. Hepinizden dergimize sahip çıkmanızı ve aboneliğin artmasına yardımcı olmanızı istiyoruz.

"Öncelikle "64"ler adlı dergiyi çıkardığınız için tüm 64"çüler adına teşekkür ederim. Bu zamana kadar alacağımız oyunları ya körü körüne ya da tavsiye ile alıyorduk. Ya memnun oluyor ya da olmuyorduk. Şimdi oyunu önce okuyor, sonra beğenirsek alıyoruz. Siz karşılanması güç bir ihtiyaca cevap verdiniz. Teşekkürler.

TARKAN YAMANOĞLU
SAMSUN

"Bu güzel girişiminizden ötürü kutlar, yayın hayatınızda başarılar dileriz.

EKİMTRONİX

OKUYUCU MEKTUPLARI

''64'ler dergisi yetkilileri
Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Dergi oyunları açıklama ve eleştirme bakımından çok iyi bir yapıya sahip... Bende size oyun açıklamaları göndereceğim. Başarılar.

ALİ SUÜLKER
PAŞABAHÇE-İST

Öncelikle söze sizi tebrik ederek başlamak istiyorum. Böyle bir dergiyi çıkararak bize yıllardır hissettiğimiz bir eksikliği gidermiş oluyorsunuz. Bu gerçekten güzel bir girişim sizi kutluyorum.''

HAKAN DURMAZ

Sayın 64 dergisi yayıncıları
Derginiz bugün elime geçti çok güzel olmuş sakın bozmayın... Dergimizde okuyucu mektupları küçük ilanlar ve oyunların püf noktalarını verirseniz sevinirim.

Ethem Elagöz-Merzifon

''Sayın yayımcı Abdurrahman Bey...
64'ler adlı yayınınızı çok beğendim. Batıda olduğu gibi bizde de böyle bir yayına ihtiyaç vardı. Sizi kutlarım.
Size her konuda yardımcı olmak isterim. Başarılar, sevgiler...

ERDURAN ANIL
SÜER ELEKTRONİK

''Sayın 64'ler Dergisi yetkilileri
İlk önce böyle bir dergiyi çıkardığınız için sizlere teşekkür eder ve başarılar dilerim. Ayrıca açtığınız yarışmaya da katılmak istiyorum.''

UFUK METİN-MERTER

Hepinize ayrı ayrı teşekkür ediyorum. Dergimiz sizin destekleriniz, sizin dergiye sahip çıkmanız sayesinde daha iyi günlere gidecektir. Daha güzel, daha dolu bir dergi için elele.

Abdurrahman PALA

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

BİMOMAK TİC. LTD. ŞTİ.
Merkez: Mebusan yokuşu SSK İşhanı No: 220
Şube: Kızılelma Cad. No: 15/4 Fındıkzade Tel: 152 08 31 — 586 67 79

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa Cad. 44/A Zonguldak Tel: 11797

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar Cad. No: 44 Tel: 342 62 61

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye Cad. No: 92 Akyıldız Pasajı
(Türk Ticaret Bankası karşısı) Kadıköy Tel: 346 24 20

EMEK ELEKTRONİK
Millet Cad. No: 90/2 Fındıkzade Tel: 523 11 40 - 525 47 52

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor Cad. No: 62 Beşiktaş Tel: 161 30 96

ELEKTRO MODE
Kayışdağı Cad. No: 280 Üstgöztepe/Erenköy Tel: 360 63 92

MASTER COMPUTER CLUP
Bağdat Cad. 298/3 Erenköy Tel: 356 44 79

GÖGE A. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme Cad. 29/70 Kadıköy Tel: 336 60 54 - 345 37 29

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar Cad. No: 70/34 Akmar Pasajı Kadıköy Tel: 345 06 78

UYGAR ELEKTRONİK San. ve Tic. A.Ş.
Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No: 54
Kadıköy Tel: 336 73 54

PHONEIX COMPUTER HOUSE & SOFTWARE
İnönü Cad. No: 302 Ademoğlu Pasajı P: 33 Hatay/İZMİR Tel: 319503

EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf Sarayı No: A/329 Kat: 3 ESKİŞEHİR

GÖK-BAR TİCARET
Posta Kutusu 35 Tel: 12053 TURGUTLU - MANİSA

ABDİ TİCARET
Hürriyet Caddesi No 2/D
27010 GAZİANTEP Tel: 17881-24026

THE

Yıl 1944, aylardan Ağustos ., Alman işgalindeki Fransa kurtulacağı günleri bekliyor. Almanlar Fransa'yı terketmeye hazırlanıyorlar; Ama bu arada Louvre müzesindekileri de arkalarında bırakmaya gönülleri razı değil. Oyunumuzun konusu Louvre'deki sanat eserlerinin bilhassa Renoir, Pissaro, Monet, Gaugin gibi ressamların tablolarının Almanya'ya götürülmek üzere yüklenen treni Normandiya yakınlarındaki müttefiklere götürmek. Bir zamanlar aynı isimde ve konusu bu anlattığımıza benzer başrolde Burt Lancester'in olduğu bir film vardı. Hatırladınız mı? Hatırladıysanız artık bu oyunu oynarken kendinizi Burt Lancaster'in olduğu bir film vardı. Hatırladınız mı? Hatırladıysanız artık bu oyunu oynarken kendinizi Burt Lancaster olarak görebilirsiniz.

Evet ne diyorduk; siz şimdi treni kurtaracak mukavemetçi Pierre Lefeu'sünüz. Arkadaşınız Le Duc ile birlikte bu paha biçilmez treni kaçırıp (anlaşılan o sıralar uçak kaçırmak moda değildi) Riviere istasyonuna doğru götüreceksiniz. Yolda size diğer mukavemetçiler de yardımcı olacak,ama bütün iş yine de sizin başınızda (Ee Burt Lancester olmak kolay mı?).

Macera MET2 istasyonunda başlıyor. Almanların değerli tablolarla doldurup BERLİN'e götürmeyi tasarladıkları Tren'i kaçırmak ve değerli tabloları kurtarmak zorundasınız. Burada gideceğiniz yer Normandiya'dır. Gecenin karanlığında arkadaşınız LE DUC, önce istasyonun önündeki ışıklara gidecek. O zaman siz oyunun zorluk derecesini seçmelisiniz. Daha sonra LE DUC koşarak tren'e binmektedir. Sizin göreviniz. LE DUC'un bu koşuşu sırasında ışıklı pencerelerden ateş eden alman askerlerinden korumaktadır. Alman askerlerinin ateşi size yavaş yavaş yaklaşır. Eğer vurulursanız, işiniz biter, ateş size gelmeden siz onları vurmalısınız. Size burada çok iyi bir sır vereceğim. Oyunu SPACE tuşuna basarak durdurup sonra tekrar başlatırsanız oyun devam edecek ama Alman askeri bir başka yerden ve ateşleme de başa dönerek size ateş edecektir. Bu yöntemle burayı kolayca geçebilirsiniz. Buradan TRen'e bineceksiniz. Tren'in içine binince bir çok göstergelerle karşılaşacaksınız.

THROTTLE: Kelime anlamı boğmaktır. Ama burada kazandaki basıncı sıkıştırıp tren'e güç verir ve hareketinizi sağlar. Bir nevi arabaya gaz vermek gibi...

PURNACE DOOR: Buradan kazana kömür atabilirsiniz. Eğer kazan ısısı çok düşerse bilgisayar sizi kömür atmanız için uyaracaktır.

BRAKE: Frenlerinizdir. Trenin hızı ne kadar çoksa o kadar çok durursunuz. Maksimum hızda frenleri çekersiniz. Ancak üç dört kilometre de durabilirsiniz.

BLOW: Kazandaki basıncı düşürün ve buharı dışarı salın. Eğer kazan basıncı yüksek ise bunu kullanın ve istim bırakın... Bilgisayar sizi, bu işlemin zamanı gelince uyaracaktır. Ama gereksiz kullanırsanız, kazan basıncını çok düşürüp tren'i stop ettirebilirsiniz.

REVERSE LEVER: Trenin geri gitmesini sağlar. Ama bunu yalnızca Tren durunca kullanın, hareket halinde iken kullanırsanız bozulabilir.

DÜDÜK: Esasında her tren'in bir düdüğü olduğu için konulmuştur. Oyunda bir etkisi yok, istediğniz zaman düdüğü çalabiliyorsunuz, ancak fazla çekmeniz halinde kazan basıncınız düşebilir.

BASINÇ: En önemli göstergenizdir. Kazan basıncını gösterir. Eğer kazan basıncı göstergenin yarısından aşağıya düşerse, tren boşa düşer ve bir süre sonra durur. Bunun için basıncı yarıdan aşağıya düşürmeye çalışın. Eğer basınç yarıdan aşağıya düşerse Bilgisayar size THROTTLE'i kapamanızı söyleyecektir. Gereğini yapın. Böylece serbest kalan basınç yavaş yavaş artacaktır. Tabii Tren boşta giderken yavaşlayacaktır. Basınç ortayı geçince THORTTLE'i yeniden açın... Eğer sonuna kadar açarsanız maksimum hızda gidersiniz. Ama basıncın azalması artar. Bunun için THORTTLE'i oyunun başında, sonuna kadar açın... Basınç göstergesi ortaya yaklaşınca THORTTLE'i ortaya getirin ve hızınızı biraz düşürün. Basınç yeniden yükselince kapayın. Böylece Tren'in durmasına ya da hızının çok düşmesine izin vermemiş olursunuz.

TEMP: Kazanın sıcaklık göstergesidir. Tabii sıcaklık ne kadar olursa kazan basıncı da o kadar kuvvetli olur. Bunun için Sıcaklığı hep yüksek tutmaya çalışın. Bunu da kazana sık sık kömür atarak sağlayın. Ama dikkat edin kömürünüzü bitirmeyin.

WATERY: Ne kadar suyunuz olduğunu gösterir. Tren'e bindikten sonra yapmanız gereken şey THORTTLE açıp frenleri boşaltmaktır. Oyundaki her şeyi Joystick ile kumanda etmenize rağmen, bazı bölümlere tuşlarla giriyorsunuz.

1: Trenin önündeki Makinalı'ya geçersiniz.
2: Trenin arkasındaki makinalı tüfeğe geçersiniz.
3: Tekrar lokomotif'e girersiniz.
4: Oyunun haritasını alırsınız.
F7: Hasar durumunuzu, puvanınızı, taşıdığınız eserlerin durumunu, trenin durumunu ve ne kadar kömürünüzün kaldığını görürsünüz.
F1: Oyunu baştan başlatabilirsiniz.
F3: Sesi kesebilirsiniz.

İstasyondan kalktıktan sonra köprüye geliyorsunuz. Köprüye iyic yaklaşınca, altta köprüye ne kadar kaldığını km. cinsinden görebilirsiniz. Köprünün üstünde durmanıt şart, yoksa sizi vuruyorlar. Köprünün üstüne gelince 5-6 tane hucumbot size ateş açıyor. Oyunun bu bölümü beach-head'e çok benziyor. Amacınız derinlik ayarını yapıp topunuzla bunları vurmak, ama elinizi çabuk tutmalısınız. Çünki devamlı size ateş ediyorlar. Öncelikle size ateş eden hucumbotları vurun, eğer çok vurulursanız taşıdığınız tablolar zarar görüyor ve kazanının patlıyor. Köprüyü geçtikten sonra düşman avcı uçaklarının saldırısına uğruyorsunuz, bilgisayar size hangi yönden geldiklerini haber veriyor. Uçaklar size fazla yaklaşmadan vursanız iyi olur. Yoksa size yaylım ateşi açıyorlar. Hedef işaretinizi sabit tutarsanız daha kolay vurursunuz, eğer uçağı vuramazsanız hemen arkanızdaki makinalıya dönüp onu arkadan vurabilirsiniz. Oyunda bir çok ara istasyon var. Bunların içinde de telgraf bulunuyor. İstasyonda nöbetçelire oyalayarak Le Duc'ın binaya girmesini sağlamalısınız. Burada da Space tuşunu kullanabilirsiniz. Ama dikkat edin, eğer yanlışlıkla Le Duc'a ateş, ederseniz onu öldürürsünüz ve oyun biter. Telgraf binasına girdikten sonra, Almanların istasyonların ve yolların durumu

TRAIN

hakkındaki raporlarını okuyabilirsiniz. Bu bilgilerin size önemli yararı olacaktır. Bundan sonra telgrafla direnişçilerden yardım isteyebilirsiniz.

Bu yardımlar:

—Gelecek istasyonu al: Bir sonra gideceğiniz istasyondaki bütün nöbetçiler öldürülür.

—Gelecek köprüyü ele geçir: Gideceğiniz köprüdeki hucumbotlar batırılır.

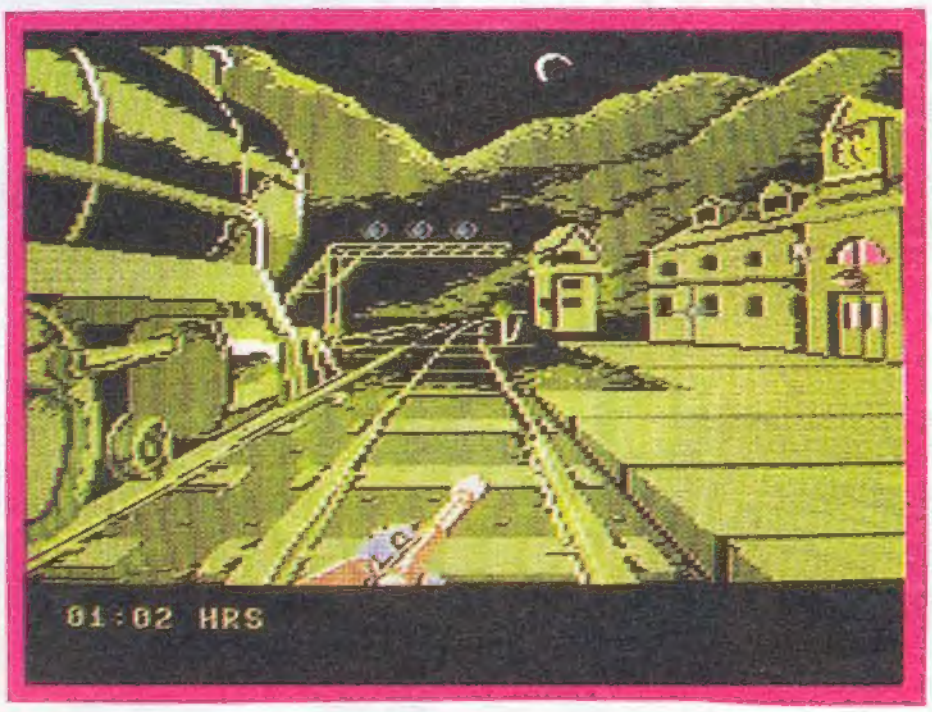
Onarıma ihtiyaç: Treninizin aldığı zararların giderilmesini sağlar ve size yardım yapılacak istasyonu belirtir.

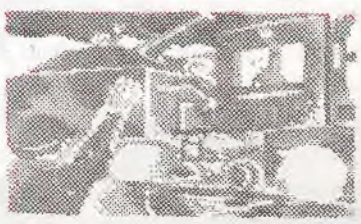
Bu mesajları gönderdiğinizde cevap gelecektir. Eğer isteğiniz mümkünse o zaman saat kaçta olacağı belirtilir. Eğer mümkün değilse olması imkansız denilecektir. Size tavsiyem köprü alınmasını ve onarım seçeneklerini daha çok kullanmanızdır. Ara istasyonları geçtikten sonra makasa geleceksiniz. Burada trafik ışıkları gibi makas yanıyor. Verdun yolu üzerinden gitmeniz daha iyi olur. Çünkü öbür yol sabote edilmiş olabilir. Eğer yanlış yola girerseniz treni geri geri alarak yeniden seçim yapabilirsiniz. Verdun istasyonuna muhakkak uğrayın. Bundan sonra önümüzde düşman avcı uçaklarından başka engel kalmadı. Riviere istasyonuna doğru ilerlerken yoğun bir uçak saldırısına uğrayacaksınız. Eğer bunları atlatabilirseniz istasyona geleceksiniz. Burada durmazsanız uçuruma düşüyorsunuz. Riviere istasyonunda durunca Amerikalıların 8. ordu generali Y.D. Dandee tarafından tebrik ediliyorsunuz.

Eğer oyunu başlatmazsanız demoya geçiyor.

Güzel senaryosu, güzel grafikleri ve güzel simülasyonu ile çok güzel bir oyun...

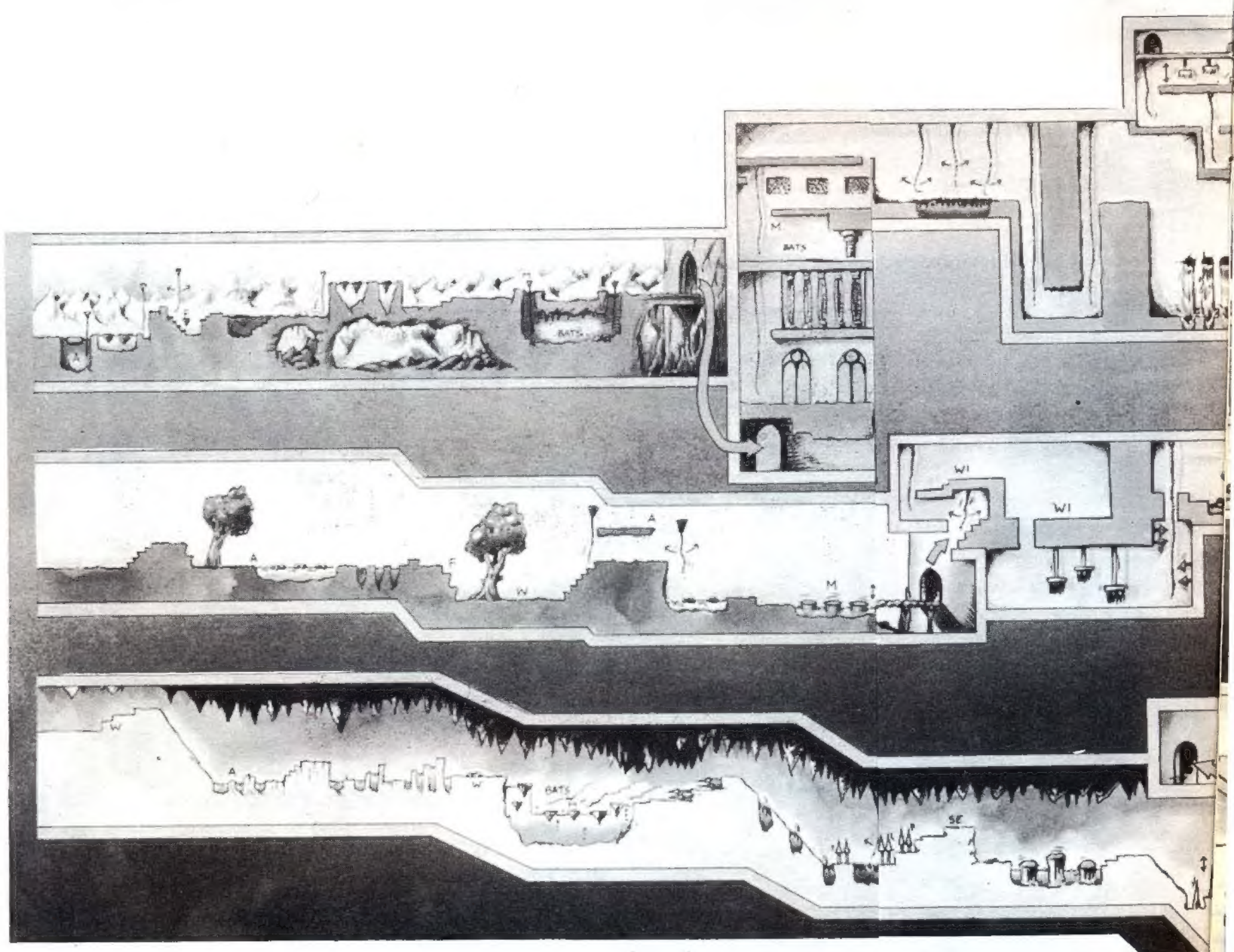
Rasim Mingü



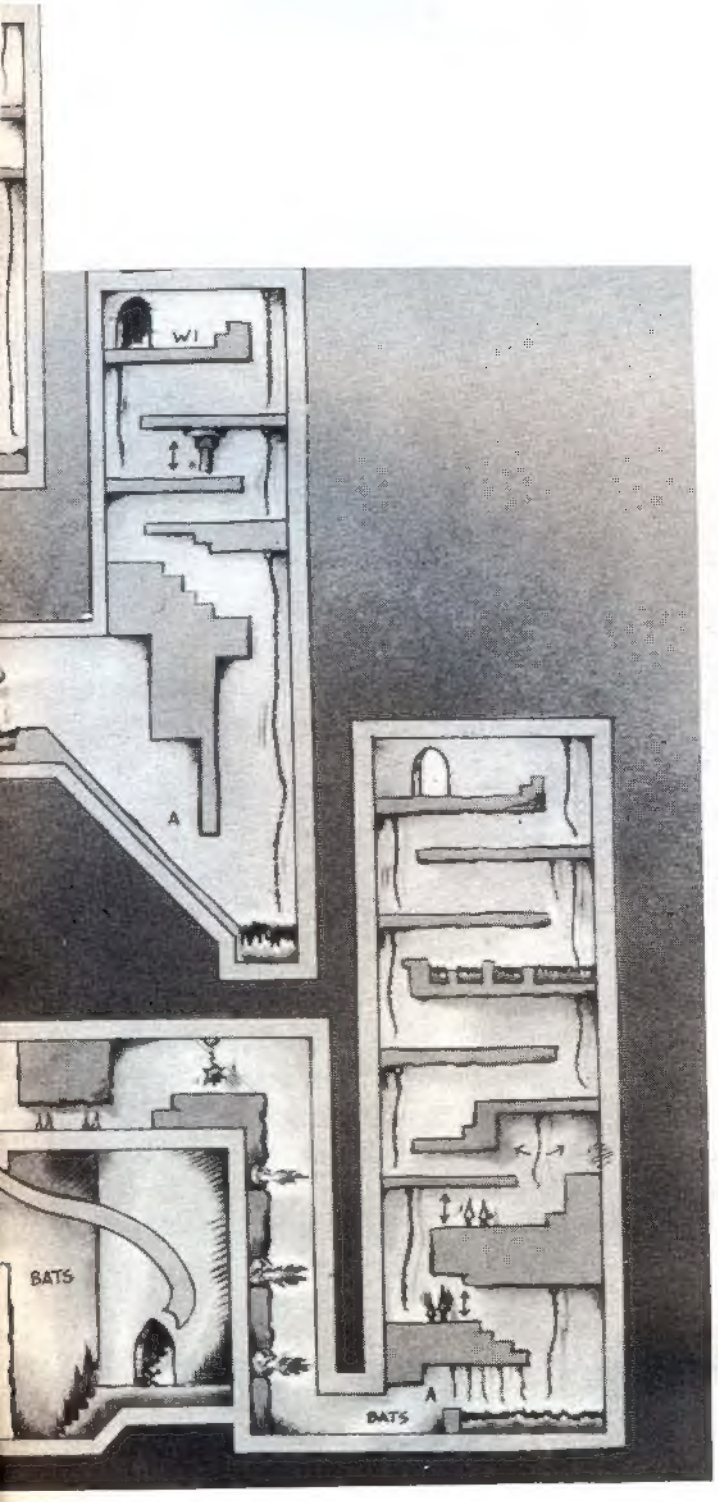


Congratulations on a successful mission!

MARANNA, barbar bir **ırktan oluşmuş** güzel bir ülkedir. Kralları ise kalbi **temiz, ruhu** zengin, **macera**perest bir savaşçı RASTAN'dır. KARG **adındaki kötü** bir iblis **barbarlar** ülkesi MARANNA'ya göz dikmiş **ve** RASTAN'ı tahttan indirmeye **karar** vermiştir. Ancak başaramamıştır. Fiziksel güçle MARANNA'ya sahip olamayacağını anlayınca **kara** büyüye başvurmuş ve cehennemin kapılarını açarak korkunç **şeytanları** ve canavarları MARANNA'ye saldırtmıştır. Bu toplulukla **ancak** kral RASTAN karşılaşmaya karar vermiştir. Canavarlarla **dolu** ülkeyi boydan boya **geçecek** ve sonunda ruh emici kılığına bürünmüş KARG'la **karşılaşacaktır**. RASTAN'ın sadece 4 hakkı vardır. (**puanlarla arttırılabilir**).



Birden 2 defalık olmak şartıyla kaldığı yerden devam etmesine izin verilmiştir. Kalbinizdeki enerji bittiğinde ya da değmemeniz gereken bir şeye değdiğinizde yanıyorsunuz. Oyunun kontrolleri basit. Kolu yakıra ve üst çaprazlara çekerek zıplayabilirsiniz. Ateş tuşuna basarak da kılıcınızla hamle yaparsınız. Ateş tuşuna basılı tutarak zıplarsanız daha yükseğe zıplarsınız. Kolu geri çekerekte eğilebilirsiniz. Havadayken ateş tuşuna basarak kolu geri çekerseniz kılıcı aşağıya doğru tutarsınız. Yukarı çekerekte kılıcı yukarı doğru tutarsınız. Elinizde tuttuğunuz kılıçtan başka balta, gürz vb. silahları oyunda ilerlerken bulabilirsiniz. Ayrıca öldürdüğünüz düşmanlardan çeşitli eşyalar alabilirsiniz.



Bunlar:
KALKAN: Zarar miktarını azaltır.
ÖRTÜ: Zararı yarı yarıya yok eder.
ZIRH: Kısa bir süre için enerjinizin yokolmasını önler.
İLAÇ: Enerjinizi arttırır.
ZEHİR: Enerjinizi azaltır.
KOÇ BAŞI: Enerjinizi doldurur.
YÜZÜK: Silahı hızlandırır.
KOLYE: Puanları iki katına çıkartır.

Bu ön açıklamalardan sonra artık oyuna geçebiliriz.

Oyunun başında RASTAN dağda bulunuyor. Burada GİGAS denilen yaratıklarla (Posterindeki yaratık), ateş fırlatan 4 kollu böceklerle ve CHIMERIA denilen 4 ayaklı yaratıklarla savaşıyor. Arada sırada da kanatlı adamlar karşısına çıkıyor. Oyunda biraz tecrübe edindikten sonra bu yaratıkların kolayca öldürülebileceğini anlayacaksınız. Esas sorun su birikintileridir. Bunları zıplayarak geçmelisiniz. Ama dikkat edin, zıplama esnasında darbe yerseniz suya düşersiniz. İlerlerken alttan giderseniz yolunuzu uzatırsınız. Ama ekstra bir silah elde etmiş olursunuz. Bu bölümü geçtikten sonra saraya giriyorsunuz, karşınıza silahlı çeşitli adamlar çıkıyor, Yarasalarda size rahat vermiyor. bunları geçtikten sonra sallanan iplere geliyorsunuz. Burada oldukça zorlanacağınız kesin. Yılmadan geçmeyi denemelisiniz. İplerin hareketlerine çok dikkat edin. İpten atladığınızda diğer ip size doğru geliyor olmalı. Burayı geçtikten sonra su borularına geleceksiniz. Burası kolay sayılır ama dikkat edin tepenize su dökülebilir. Buradan sonra da inip kalkan tırmıklarla karşılaşacaksınız. Tırmık yükselince geçin ve acele etmeyin. Eğer tırmığın altındaysanız ve kaçacak yeriniz yoksa o zaman eğilin, böylece enerjiniz gitmez. Tırmık yükselince de geçin. Bundan sonra önünüzde tek engel var. O da her bölüm sonunda öldürmeniz gereken dev. Devi öldürmek oldukça zor. Baltasını indirdiği anda enerjinizi anında yok ediyor. Ama zayıf tarafı da var. Devi öldürmek için hemen bir duvarın üstüne çıkın. Ve kolu ateş tuşuna basıp yukarı çekerek yüksekçe zıplayın. Düşerken de kolu geri çekin ve kılıcı aşağıya tutun. Durmadan bu işlemi tekrarlayın. Ama dikkat edin duvarın altına düşmeyin. Canavarı öldürünce güzel bir müzik çalacak ve ikinci bölüme geçeceksiniz. 1. bölümdeki canavarlara ek olarak yılanlar ve satirler vardır. Bazen de karşınıza enerjinizi hemen yokedecek bataklık böcekleri ve iskeletler çıkacaktır. Ormanda ilerlerken yılanlar sizi biraz zorlayabilir. Ama asıl zorluk kütüklerde. Kütüğün gelişini ve hızını iyi gözlemelisiniz. Diğeri size yaklaşırken yüksek zıplama (ateş tuşuyla) yapmalısınız. Eğer kütükleri geçebilirseniz oldukça zor yerlere geleceksiniz. Öldürdüğünüz adamların içinden çıkan kırmızı şeyleri almayın. Bunlar zehirdir. Burayı da geçtikten sonra sarmaşıklı kütüklere geliyorsunuz. Burası diğer kütüklere nazaran daha kolay. Bunları da geçtikten sonra batıp çıkan kayalara geleceksiniz. Tam taş yüzeye çıktığında atlayın ve diğeri yükselirken ona atlayın. Buradan 2. saraya gireceksiniz. Bu bölümde ek olarak büyücülerde bulunuyor. Oyunun başında sallanan bir ipten başka bir engel çıkmıyor. Ama biraz ilerledikten sonra karşınıza 1. bölümdeki tırmıklardan çıkacak. Bunları geçtikten sonra çiftli mızraklarla karşılaşacaksınız. Oyundaki en zor yerlerden biri de burasıdır. Mızraklarla karşılaşacaksınız. Oyundaki en zor yerlerden biri de burasıdır. Mızrakların ikiside hareket halinde iken ve tam geri çekilmeye başlayacakken yukarı fırlamalısınız. Bunu yapması oldukça zor. Burayı geçmeyi başarabilirseniz işler biraz daha kolaylaşıyor. Önünüzde yalnızca zıplayan taşlar var. Bunların üzerinden atlamaktansa kılıcınızla yoketmeniz daha iyi. Bundan sonra bir yokuştan aşağıya kayıyorsunuz. Buradan ipe atlamalısınız, eğer başaramazsanız ateşe düşüyorsunuz. Burayı da geçtikten sonra yukarı çıkıp devle karşılaşmalısınız. Bu devi 1.'sini geçtiğiniz yöntemle geçebilirsiniz. 3. bölümde buzlar üzerinde yürüyorsunuz. Başında su birikintileri ve canavardan başka bir engelle karşılaşmıyorsunuz. Eğer zıplayacağınız yer yüksekse ateş tuşuna basarak yüksek zıplayın. Bunları da geçtikten sonra öldürdüğünüz bir yaratıktan çıkan zırhı alın. Bu kısa bir süre için enerjinizin bitmemesini sağlayacak. Bundan sonra ilerleyerek mızrakları geçin... Bu zırhı almadan geçmek çok zor... En sonra alevli bir yokuştan aşağı düşüyorsunuz.

Oyunun grafikleri ve müzikleri harika... Kolay kolay bitirilmesi mümkün görünmeyen bir oyun bazı yerlerde çok zorlanabilirsiniz. Mesela ipler, Kütükler ve mısraklar, oyunda size yardımcı olabilmek için ilk üç bölümün haritasını yayınlıyoruz. Hepinize başarılar...

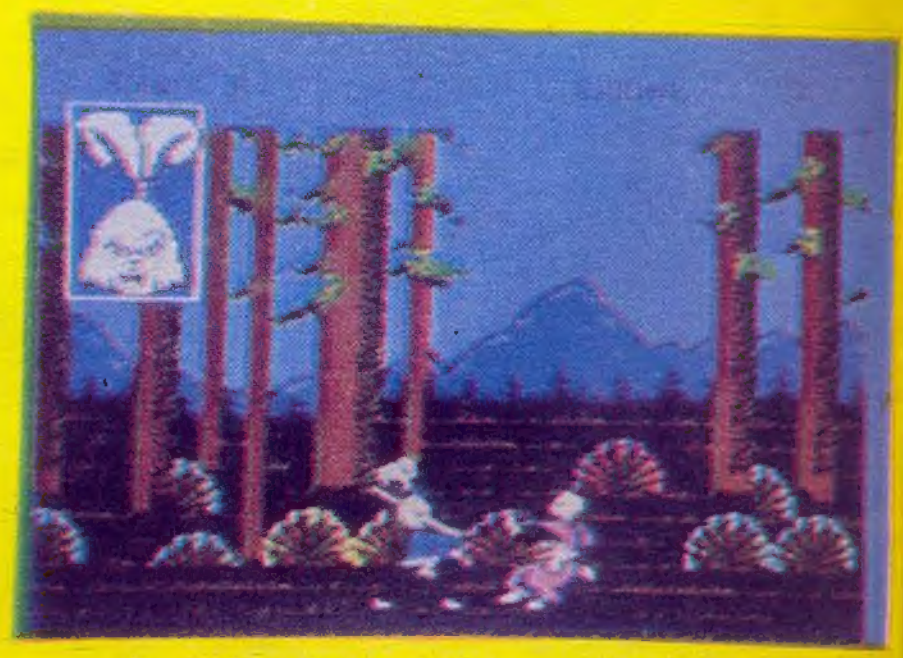
Ve... Huzurlarınızda Japon

SAMURAI WARRIOR

THE BATTLE OF.... USAGI YOJIMBO

Oyunumuz 17. y.y. Japonyasında geçmekte. Kahramanımız ise Yojimbo adında bir tavşan, evet yanlış duymadınız uzun kulaklı, kuyruğu ve tabii ki ölümcül kılıcıyla bir tavşan. Kahramanımızın amacı LORD HİJİKİ'nin kalesine hapsedilmiş olan efendisi LORD NORİYOKİ'yi kurtarmak.

Oyuna, menüden F1'ye basıp veya Joystick'inizin ateşlemesine basarak başlayabilirsiniz, fakat oyuna geçmeden evvel, menüden Practice'i seçip biraz döğüş tekniklerini öğrenmekte yarar var. Oyunda üç döğüş tekniği var. Bunlar, joystick'in ateşlemesine çok kısa aralıklarla basarak rakibin geri çekilmesini sağlamak, ateşe normal aralıklarla basıp yandan vurmak ve uzun aralıklarla basıp rakibe yukarıdan vurmak. En iyi vuruş, yukarıdan vuruş tekniği, çünkü bu vuruş düşmanlarınızın bazıları hemen öldürüyor veya enerjilerinin büyük bölümünü yok ediyor. Bunlardan başka kılıcınızı çekmek için yukarı itip ateşe basınız. **Alt çapraza çekip ateşe basarsanız kılıcı yerine koyarsınız. Ateşe basıp yana çekerekte para verirsiniz.**



Başka önemli nokta ise kılıcınız elinizdeyken daha iyi koşup, daha uzağa atlıyorsunuz. Bilhassa çukurlardan ve taşların üstündena atlarken kılıcınız elinizde olmalı. **Kılıcınız yerindeyken sakin bir müzik çalacak ve tavşanın yüzü normal duracaktır. Eğer kılıcınızı çekerseniz tavşanın yüzü vahşi bir ifade alacak ve hızlı bir müzik çalacaktır.**

Çok önemli bir konu ise Ushagı Yojimbo'nun herkese değil de, yanlızca ona saldıranlara kılıç çekmesidir. Bunun için kılıcınız elinizde olarak fazla

macera + Savaş Oyunu

dolaşmayın. Çünkü size saldırmayı düşünmeyenleri, üzerinize hücum ettirebilirsiniz. Hatta bir köylüye kılıç çekerseniz hara-kiri yapıyorsunuz.

Elinizde RYO olarak gösterilen belli miktarda para var. Bunları köylülere vererek puanınızı arttırabilirsiniz. Keşişlere para vererek çeşitli bilgiler edinebilirsiniz. Servetinizi, öldürdüğünüz rakiplerden çıkan altınlarla arttırabilirsiniz. Bu kişilere, kolu aşağı çekip ateşe basarak selam verin böylece puanınız artar.

İlk bölümde ağaçtaki gölgelere dikkat edin. Bunlar ağaca belli bir mesafe yaklaşıldığında atlayan sinsi ninjalardır. Bunları geçmek için kılıcınızı yukarı kaldırıp yanlarına gidin ve ağaçtan indikleri anda vurun. **Ninjaların gizli güçleri var. Bazen görünmez oluyorlar, yada yıldız fırlatıyorlar. Yıldızlara, kılıcınızla engel olabilirsiniz. Sopalı adamlara dikkat edin ve bunlara fazla bulaşmayın.**

Eğer dövüşmek zorunda kalırsanız, üstüne giderek havada vurun fakat durmayın, ilerleyin. Sopalı adam geri zıplayınca bir kere daha vurarak işini bitirin.

Birinci bölüm sonunda yol ikiye ayrılıyor. Alttan giderseniz, suyun içinden geçmek yerine ortadaki taşa atlayıp ordan tekrar kıyıya atlayın. Böylece 5 puanınızı kaybetmemiş olursunuz. İkinci bölümde çalılıklara gizlenen ninjalara dikkat edin. Bu bölümün sonundaki canavarı yenmek için yandan vuruşlar yapın. Bu, onun size yaklaşmasını engelleyecektir, son vuruşu da havadan yapıp işini bitirin. **Eğer yukarıdaki dağ yolundan giderseniz, uçurumlarla karşılaşıyorsunuz. Bunları geçtikten sonra mabede giriyorsunuz. Buradaki canavarı, aynı metodla öldürdükten sonra mabedin sonunda eli kılıçlı gelirseniz, lanetleniyorsunuz. Kılıçlı gelmezseniz, iyi karşılanıyorsunuz. Dağ yolu biraz zor, bunun için alt yolu seçmenizde yarar var.**

Eğer 50 puan yada daha fazla bir puan yaparsanız başka bir bölgeye transfer oluyorsunuz.

Köye geldiğinizde hana girin, parayı kadına verip yemek için pirinç getirmesini söyleyin. Pirinç yiyince enerjiniz artacaktır. Oyun ilerledikçe, tipler değişiyor ve düşmanlarınızın sayısı artıyor. Domuz kafalılar genellikle düellocu, asker veya nöbetçi oluyorlar ve korkak dövüşüyorlar. Bunların kellelerini koparmak oldukça zevkli. Size benzeyen samuraylar fazla saldırmıyorlar ama bazıları lord Hijiki'nin adamı. Bazen lord, bizzat gelerek adamlarını size saldırtacaktır. Askerleri temizledikten sonra onu öldürmezseniz, merhametine karşılık para verecektir. Son olarak köylülere dikkat edin. Kılık değiştirmiş ninjalar olabilirler. Oyunun sonunda efendinizi kurtarıyor ve batan güneşe karşı selam veriyorsunuz.

Grafikler ve müzik güzel. Savaşlarda, kendinizi bir samuray zannedip savaş çığlıkları atabilirsiniz.

Gerçekten alınmaya değer bir oyun...

Not: Oyunda 'F' tuşuna basarak ekranın etrafını koyu mavi yaparsanız oyun ölümsüz olur. Tekrar basarsanız eski haline döner.

HAKAN TİRALİ

IMPOSSIBLE MISSION II™

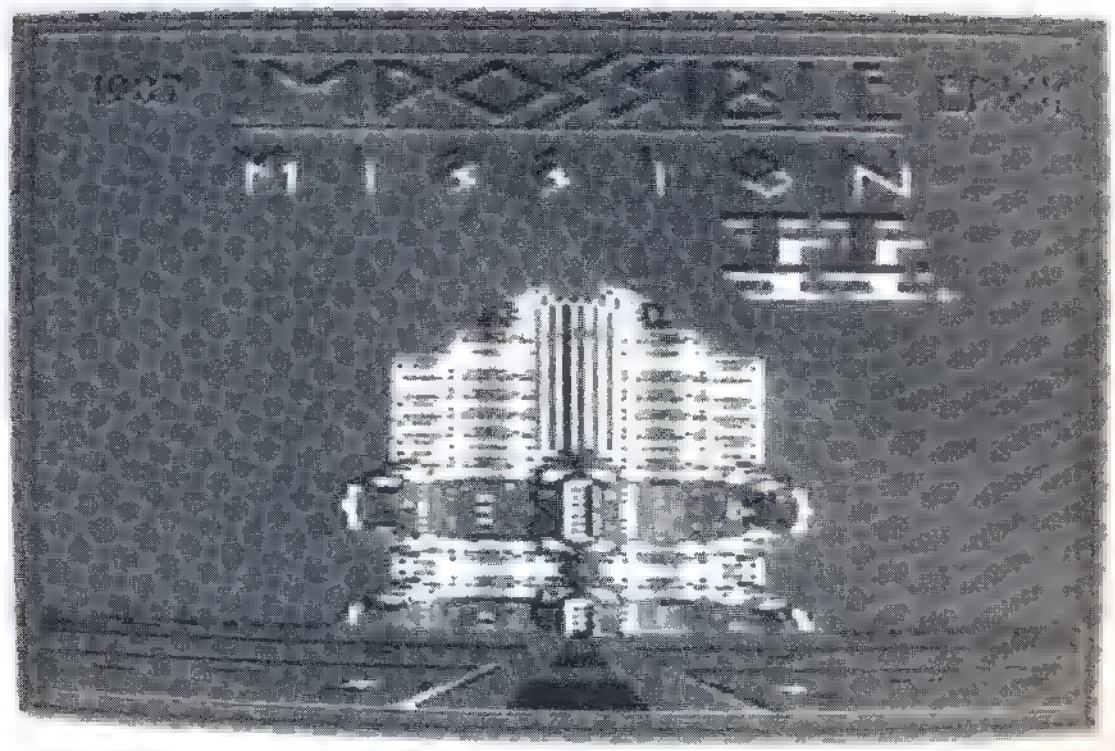
İlk çıktığı zaman Impossible Mission bugüne kadar pek az oyunun ulaşabildiği ilgiye ulaşan şaşırtıcı bir oyundu. Pek çok kimse onu şimdiye kadar yazılmış en iyi oyun olarak tarif ediyor ve bunun da iyi bir sebebi var. Eğer "klasik" denen bir şey varsa bu oyun olmalı. Süpriz sayılmayacak bir gelişmeyle oyunun devamı, Impossible Mission II çıktı ve oldukça güzel bir oyun olarak göze çarpıyor.

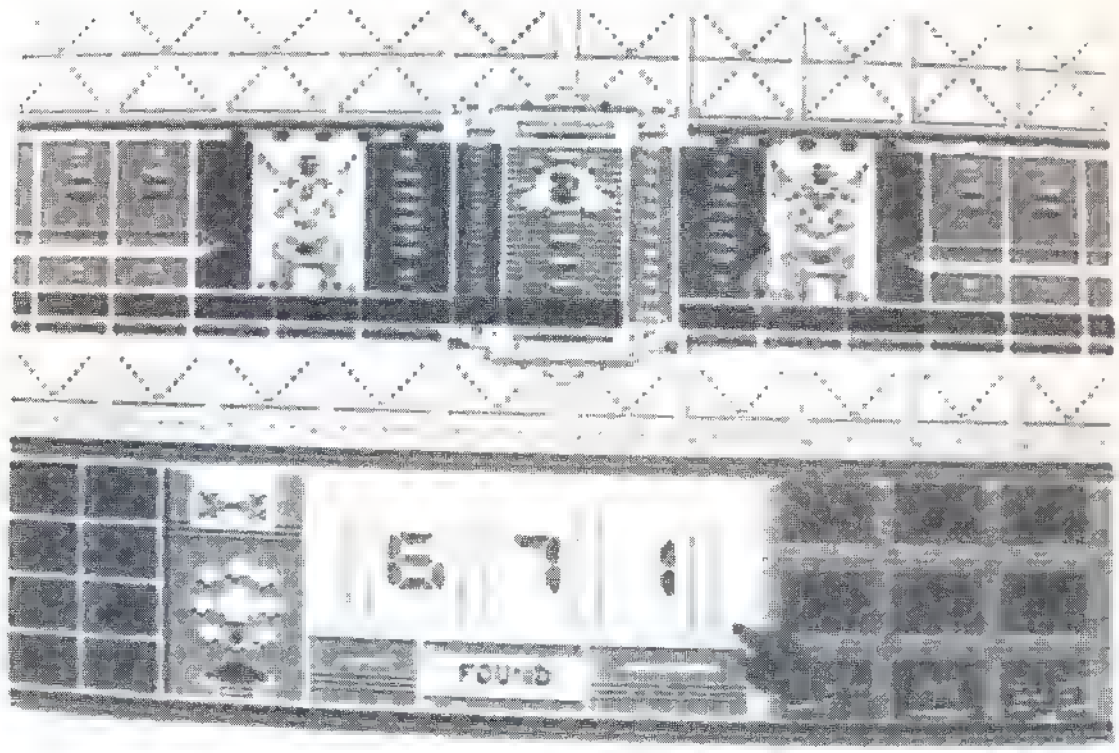
Impossible Mission I'in sonunda kötü Elvin Atombender dünyayı havaya uçuracakken son dakikada durdurulmuştu. Bu sıradan bir kişiye verilecek görev değildi. Elvin'in yeraltındaki inine girme ve özel odasına girebilmek için birçok karmaşık kodları birleştirebilme görevine atanan bir casus çevik, uyanık ve zeki olmalıydı. Odaları devriye gezen öldürücü koruma robotları ve bilmecelerin karmaşıklığı gerçekten görü-

nüşte bu işi imkânsız bir görev haline getirmişti.

Oyunun ikinci bölümünde Elvin, insan neslini yok edecek yeni bir planla geri dönüyor. Bu bölüm, üç bölümlü kuleden oluşan bir otelde geçmektedir. Her kuleye girebilmek için, oteldeki günlük eşyalarda saklı üç kodu toplayarak, o kapıları açmalısınız. Bir kez daha, davetsiz misafirleri devamlı kovalayan Elvin'in robotları, karşınızdaki en büyük engel. Otelin her kulesinde bulacağınız nesnelerle bağlantılı olan değişik bir konu var. Örneğin saklı ipuçları için araştırılacak bir ofis bölümü, garaj ve jimnastik salonu var. Öncekiyle benzer, fakat detay bakımından daha da geliştirilmiş bir asansör sistemi odaları birbirine bağlıyor.

Bu bölümde de kontrol ettiğiniz adam aynı. Yeni bir özelliği ise eğilebilmesi. Oyunun amacı da değişik değil. Eşyaları inceleyerek içlerindeki önemli ipuçlarını topluyorsunuz. Ama bu sefer şekillerle değil, sayılarla uğraşıyorsunuz. Tehlikelere klasik robotlardan başka şeylerde eklenmiş. Meselâ, küçük yaramaz bir robot durmadan asansör ile oynuyor ve sizin bir çukura düşmenize sebep oluyor. Dikey asansörlerden başka, yatay hareket eden asansörler de bulunuyor. Bunları, Joystick'i sağ ve sol alt çaprazlara çekerek yönetebilirsiniz. Bir de kıskaçlı bir robot sizi iterek, ya duvarda eziyor ya da bir çukura atıyor. Elektrikli duvarlara çarpınca yanıyorsunuz. Tabii mayın makinesini de unutmamak lâzım. Eşyaları incelerken bazı malzemeler buluyorsunuz. Bunlardan ilki robotların geçici olarak durması. İkincinin kullanılışı biraz değişik. Robotlar eğer noktalı zemin üzerindeyseler, bir aşağı kata düşüyorlar. Üçüncü silahımız ise asansörlerin tekrar eski durumuna geçmesi. (Impossible Mission I'de bu seçenek olmadığından, asansörleri tekrar eski haline getirmek için tek yol intihar etmekti.) Dördüncü seçenek saatli bombadır. Bunu patlatabilmek için şu işlemleri yapmalısınız. Önce kolu aşağı çekerek adamı çömeltin ve atış tuşuna basarak yerleştirin. Bomba bir süre sonra patlayacak ve etrafını tahrip edecektir. Bunu kasa açmada kullanacağız. Beşinci silahımız ise mayın. Bunu da bomba gibi istediğimiz yere yerleştirdikten sonra geri çekiliyoruz. Herhangi bir cisim üzerinden geçtiğinde patlıyor ve zeminde küçük bir delik açıyor. Bunu bir yere ulaşmak için delik açmakta ya da tehlikeli bir robottan kurtulmakta kullanabilirsiniz. Ama dikkatli olun, içinde şifre bulunan bir eşyayı yok edebilirsiniz. Son aletimiz ise ampul... Bunu zifiri karanlık odalarda bilgisayara takarak ışığı açmalısınız. Ama bilgisayara ulaşacağım derken, bir çukura düşmeniz işten bile değildir.





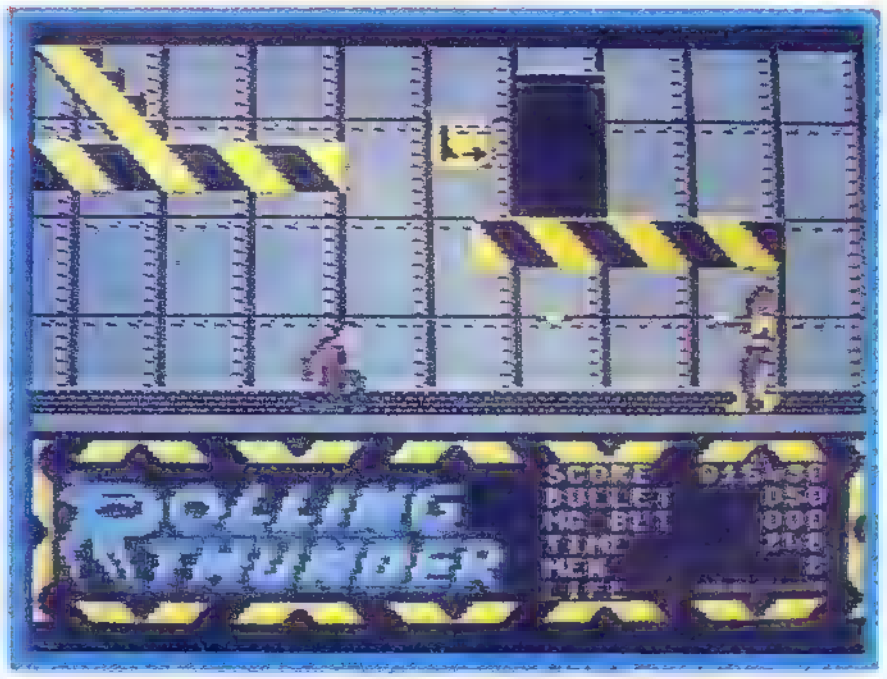
Profesörün kaldığı, teknolojinin son harikası otel sekiz bölümden oluşur. Meselâ yemekhane, yatak odası, garaj, spor tesisleri, çalışma odası ve benzerleri. Bunlardan her biri küçük şekillerle temsil edilmiş... Oyunun başında spor salonunda bulunuyorsunuz, çevrenizde halterler, pinpon masaları, kondisyon bisikletleri ve benzeri şeyler var. Bir bölümden diğerine geçmemizi sağlayan kapılardan, eşyalardan topladığınız şifrelerle geçmelisiniz.

Şifrenin ilk basamağını bulduğunuzda (FOUND), şifreyi tamamladığınızda (COMPLETE) yazacak ve kapı açılacaktır. Yılmadan değişik şifreler deneyin... Genellikle şifreler ilk basamağın çoğunun (FOUND) olduğu zaman açılıyor. Oyundaki amacınız, kasalarda bulacağınız müzikleri teybinize kaydederek toplamak. Kasaları açmak için sakın mayın kullanmayın... Bu işi bombayla yapın. Bu kasalarda bulacağınız sesler teybinize otomatik olarak eklenecektir. Teybiniz toplam 480 Counter'dir. Müzik aynı parçanın değişik aletlerle çalınmasından oluşuyor. Bütün parçaları toplayamadığınız sürece oyun bitmiyor.

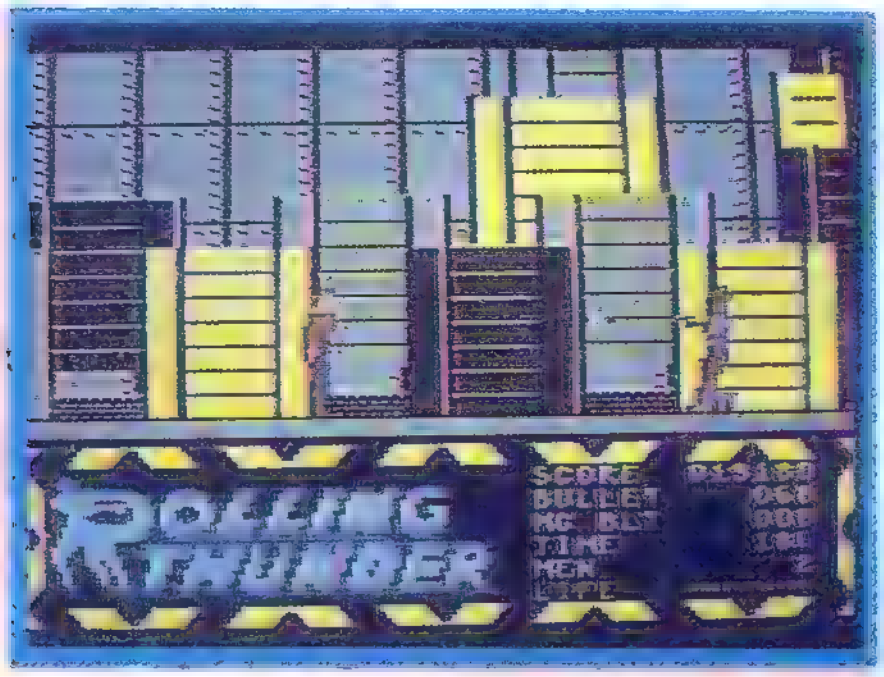
Zaten öyle çabucak bitirilebilecek bir oyun da değil... Adı üzerinde, imkânsız bir görev. Ama insan azminden hiç bir şey kurtulamaz, bunu da biliyoruz.

Rasim Mingü

ROLLING THUNDER



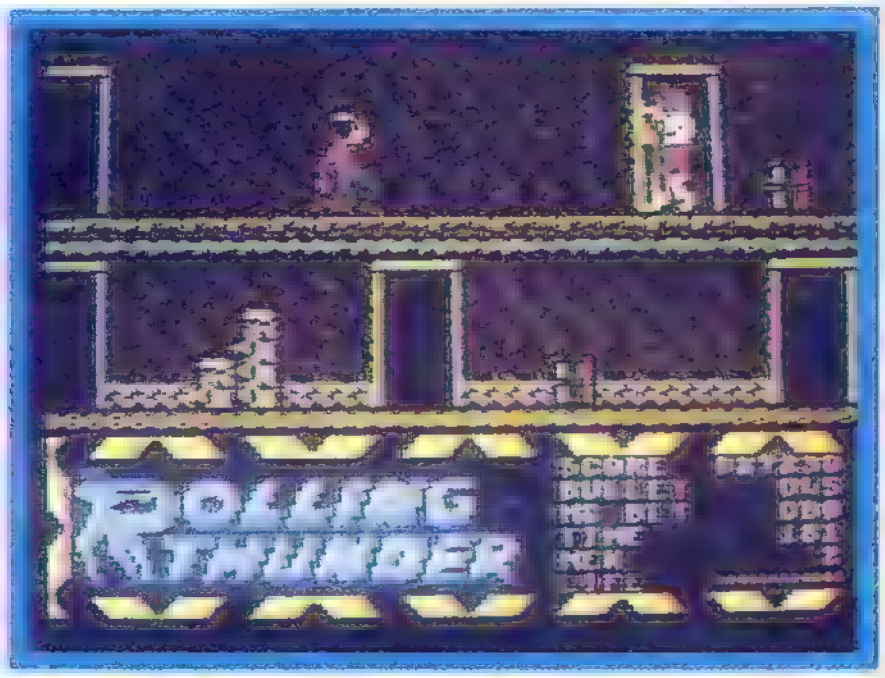
Artık filmi olan oyunları çıkarmak moda oldu. Rolling THUNDER de bir filmin oyunu.. Oyunda James Bond tipinde, özel bir polisi canladırıyorsunuz. Tabii ki amacınız kötülerle savaşmak.. Karşınızdaki çete'nin bazıları sizin kadar iyi bazıları da acemi.. Oyun, oynanış yönünden biraz Mission elevator'a benziyor, ama burada sağa doğru ilerliyorsunuz. Belirli bir süre içinde, ekranı tamamlamalısınız. Siz ilerlerken, üzerinize durmadan silahlı adamlar geliyor. Bunlardan kırmızı olanları acemi, sarı ve beyaz renkli olanlar ise usta dövüşçüler.. Kırmızıları bir vuruşta haklayabilirsiniz, ama sarı ve beyazlara ateş ettiğinizde zıplayarak kaçıyorlar



Bunlara, üç dört kurşun sıkmak gerekiyor. Eğilebilir, eğilerek ateş edebilir ve zıplayabilirsiniz. Kolu ateş tuşuna basarak yukarı çekerseniz, bir üst kata çıkarsınız. Aksine de inebilirsiniz. Adamlar kapılardan çıktığı için bunlara fazla yaklaşmayın. Ama üzerinde mermi ya da şarjör resmi bulunan kapıları girerseniz cephanenizi artırırsınız. Şarjörün, mermilerden farkı seri ve hızlı ateş etmesidir. Oyunda ilerledikçe işler daha da kızışacak ve o zaman körü körüne ateş etmeyip zekânızı da kullanmanız gerektiğini de anlayacaksınız. Arkadaki grafikler değişip adamlar çoğalsa da diğer şeyler değişmiyor ve Oyun tekdüzelikten kurtulamıyor. Yalnız ilerledikçe bazen şarkıtlarla, el bombalarıyla, alev adamlarla, bataklıklarla karşılaşıyorsunuz.

Arkadaki fon grafikleri güzel olmasına rağmen, adamların grafikleri bunu bozuyor. Ama müzik iyi...

Her ne kadar sade bir oyun olsa da Rolling Thunder zevkli ve sıkılmadan oynayabileceğiniz bir oyun...



HATIRLAYALIM...

DAN DARE I

DAN DARE, bilmeyenleriniz için söyleyelim: 1950'lerdeki çocukların kahramanı bir uzay pilotudur. HULTON PRESS tarafından Nisan 1950 de haftalık olarak çizgi roman şeklinde yayınlanmaya başladı.

DAN DARE, geleceğin pilotu, tamamen Joystick ile oynayabileceğiniz, hareketli bir oyundur. Dünyamız, Venüsün kuzey yarımküresinde yaşayan yeşil derili bir ırk olan TREEN'ler tarafından tehdit edilmektedir. TREEN'lerin başkanı MEKON, BU SİZİN HAYATINIZDIR adlı televizyon yayınını keserek, dünyaya gönderdiği patlayıcı asteroidin yola çıktığını bildirir.

Haberi duyan DAN DARE arkadaşları uzay adamı DIGBY, Prof. Jocelyn Perbody ve Stripey ile acele olarak televizyon stüdyosundan ayrılarak asteroide doğru yola çıkarlar. Asteroide varmak için Digby'nin halasının anısına ANASTASIA adını almış olan gemisini kullanır. Bu gemi DÜNYA halkını seven TREEN'li Sondar tarafından yapılmıştır.

DIBY ve Profesör, çok geçmeden yakalandılar. Sizin göreviniz arkadaşlarınızı kurtarmak ve MEKON'u yok etmektir. Buraya kadar anlattıklarımız oyuna başladığınız noktayı oluşturmaktadır. Joystick yardımı ile asteroidin yüzünde ilerleyebilirsiniz, bundan başka, yerde bulunan deliklerden geçerek mağaralara, nehirlere ulaşabilirsiniz.

Toplayabileceğiniz bir çok yararlı eşya vardır. DAN bunlardan birine yaklaştığında, ekranda renkli bir emir belirecektir. burada renk Joystick'in ateş düğmesinin hangi seçenek tipinde olduğunu belirtmektedir. Eğer renk CYAN ise, ateş düğmesine basıp Joystick'i oyna tarak eşyayı alabilirsiniz. Alacağınız bu eşyalar ileride karşılaşacağınız zorlukların üstesinden gelerek MEKON'un gizli yerine yaklaşmak için kullanılacaktır.

TREEN'lilerle karşılaşmanız kırmızı renk ile gösterilecektir. Bunlarla göğüs göğüse çarpışabilirsiniz, ateş düğmesini basılı tutarak Joystick'i hareket ettirin. Ekranın aşağısında dövüş sırasındaki kalan kuvvetleri gösteren çubuk şeklinde bir grafik gösterilecektir.

Bundan başka TREEN'lilere el bombaları da atabilirsiniz. Fakat elinizde bunlardan sadece yirmidört tane olduğu için, bunları MEKON'unı kendisine saklamanız iyi olacaktır, çünkü MEKON ile karşılaştığınızda en azından elinizde on tane bomba bulunmalıdır.

MEKON'a el bombalarını atmak size oldukça çok zevk verecektir. Fakat şimdiye kadar oyunun en iyi bölümü lazerlerin kullanımıdır. bunları düşmanların lazerinin yönünde şebekenin merkezine işaret ederek, kurabilirsiniz. Böylece lazeri ateşlediğinizde ekranda sarı renkli lazer işini görebilirsiniz. Sonunda MEKON'un büyük lazerini yok edeceksiniz.

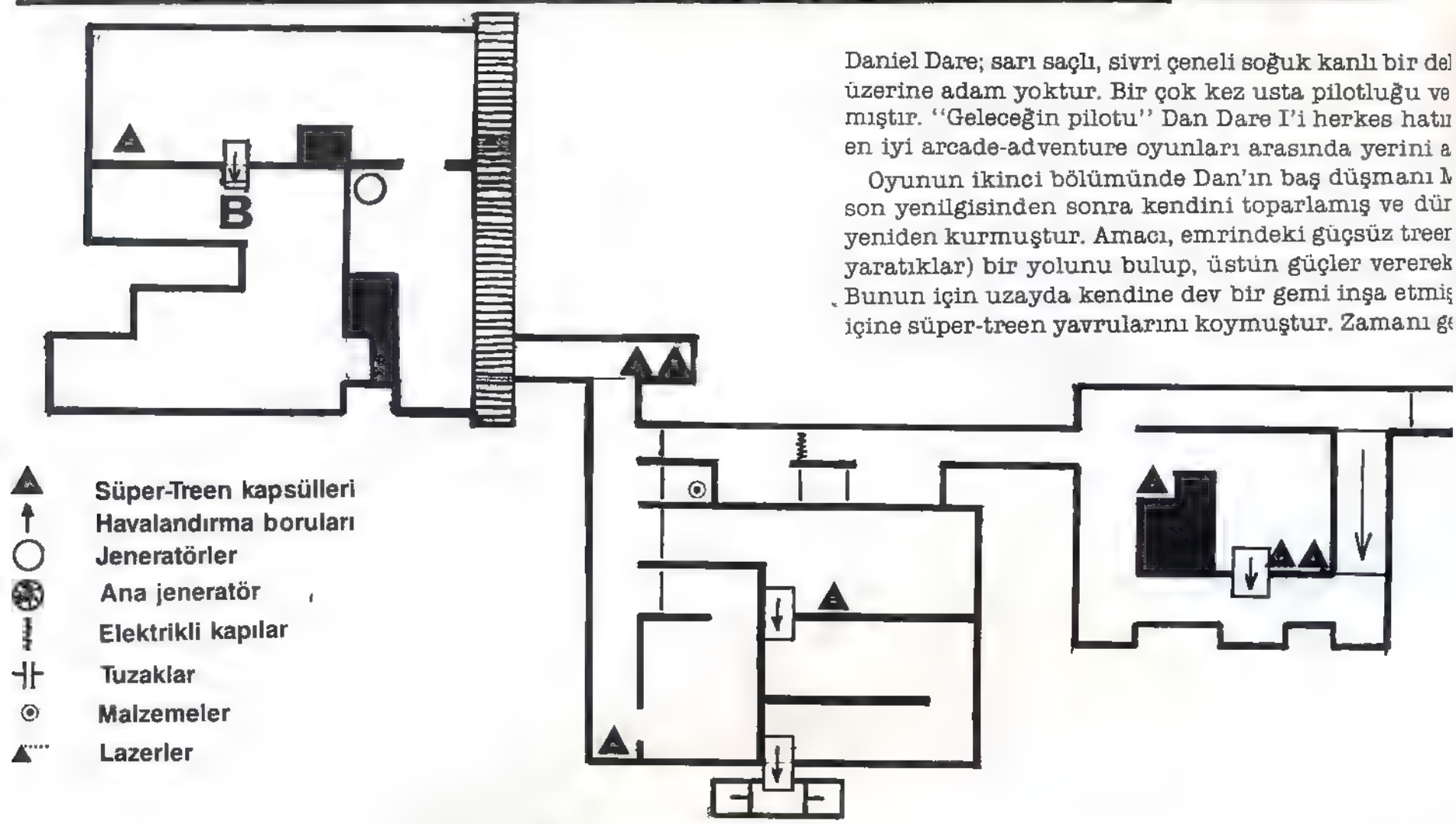
DAN bunlardan başka, kıyafet değiştirerek bir TREEN Kumandanı kılığına girebilir. Bu durum çok hoşunuza gidecek, çünkü TREEN'lilerin saygı duruşuna geçişi ve Kahramanımızı selammaları görülmeye değer.

İlerlemeleriniz sırasında, STRIPEY arkanızdan zıplaya zıplaya gelecektir ve her zamanki gibi ses çıkaracaktır.

Oyun, DAN bütün enerjisini bitirince veya MEKON'un sabri taşınca bitecektir. Oyunumuzun grafikleri çok güzeldir. Bu oyunda kendinizi bir çizgi romanın içine girmiş bulacaksınız.

Daniel Dare; sarı saçlı, sivri çeneli soğuk kanlı bir del
üzerine adam yoktur. Bir çok kez usta pilotluğu ve
mıştır. ''Geleceğin pilotu'' Dan Dare I'i herkes hatır
en iyi arcade-adventure oyunları arasında yerini a

Oyunun ikinci bölümünde Dan'ın baş düşmanı M
son yenilgisinden sonra kendini toparlamış ve dür
yeniden kurmuştur. Amacı, emrindeki güçsüz treer
yaratıklar) bir yolunu bulup, üstün güçler vererek
Bunun için uzayda kendine dev bir gemi inşa etmiş
içine süper-treen yavrularını koymuştur. Zamanı ge

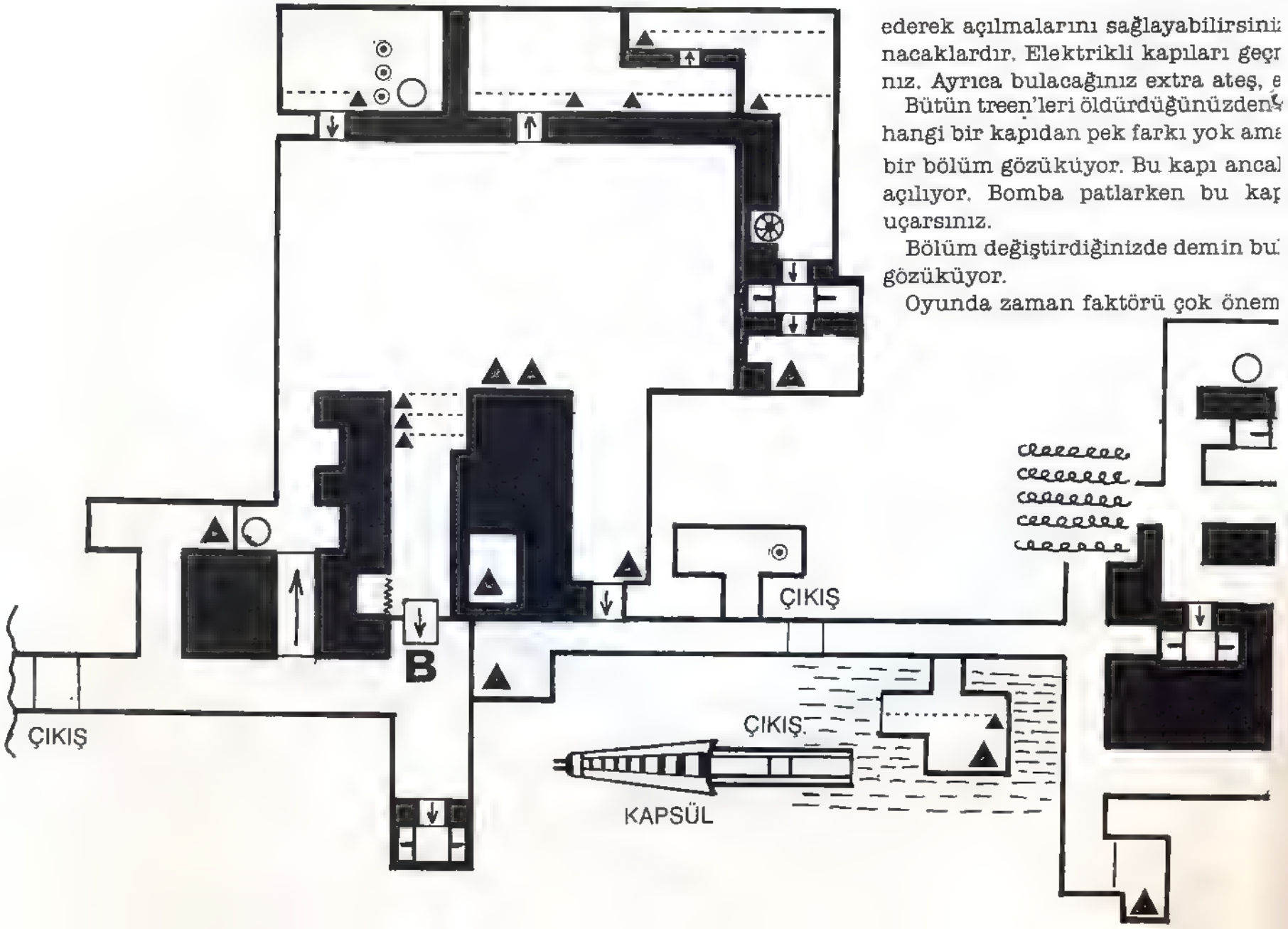


ederek açılmalarını sağlayabilirsiniz
nacaklardır. Elektrikli kapıları geçm
nız. Ayrıca bulacağınız extra ateş, e

Bütün treen'leri öldürdüğünüzden
hangi bir kapıdan pek farkı yok ama
bir bölüm gözüküyor. Bu kapı ancak
açılıyor. Bomba patlarken bu kap
uçarsınız.

Bölüm değiştirdiğinizde demin bu
gözüküyor.

Oyunda zaman faktörü çok önem



likanlıdır. İngiltere'de onun
zekasıyla dünyayı kurtar-
layacaktır. Bu oyun 64'ün
lmıştır.
Mekon I., bölümünde aldığı
ıyayı istila etme planlarını
ı'lere (iri kafalı, yeşil, sıska
: dünyaya hakim olmaktır.
ı ve buraya Fiberglas tüpler
linince bu yavrular azgın ca-

navarlar olacaklardır. Yılanın başı küçükken ezilmesi gerektiğinden dünya, bu felaketi önlemek için hemen Dan'i uzay gemisine gönderdi. Bu zor görevde size yardımcı olması için de bir uzay kızağı verdi.

Gemi 4 bölüme ayrılmış. Amacınız süper-treen'leri imha etmek. Gemi büyük bir labirente benziyor bu yüzden de kapsülleri bulmak oldukça zor.

Treen'leri yok etmek için yaşam ünitelerinin bulunduğu kontrol paneline ateş edin. Altta "Zapped him" (vurdun onu!) yazacak ve treenler yanarak kırmızıya dönüşeceklerdir. Geminin bir sonraki bölümüne geçmek için bütün treen'leri öldürmelisiniz. Tabii bu arada Mekon ve adamları size engel olmaya çalışacaklar. Gemideki havalandırma borularını kullanarak gideceğiniz yere kestirmeden ulaşabilirsiniz. Borunun bir tarafından girerseniz öbür tarafından çıkarsınız ama ne yazık ki borular tek yönlü, bunlar sizi bir süper-treen kapsülüne götüreceği gibi Dan'i sıkıştırıp ezecek bir tuzağa da götürebilir. Kapılara ateş

ı ama birkaç saniye içinde yeniden kapa-
nek için enerji jeneratörünü parçamalısı-
nerji, kızak gibi şeyler de var.
emin olduğunuzda çıkışa gidin. Çıkışın her-
ı ateş edince açılmıyor ve arkasında başka
k zamanınız bittiğinde patlayan bombayla
ının yanında olmalısınız yoksa havaya

lunduğunuz bölüm havaya uçuyor ve uzay

li. Bunun için çok hızlı olmalısınız.

Bundan sonraki bölümde de yapacağınız şey aynı ama treenler daha fazla ve gemi biraz daha karışık. İleriki bölümlerde bazı treenler çok iyi saklanmış, insanın asla aklına gelmeyecek yerlerde. Ancak gizli geçitlerle bulunabiliyor, bu geçitleri birkaç yolla farkedebilirsiniz. Eğer düşmanlarınız bir duvarın içinden geçebiliyorsa burada bir yol vardır. Ayrıca duvarlara çarparak ta yolu bulabilirsiniz.

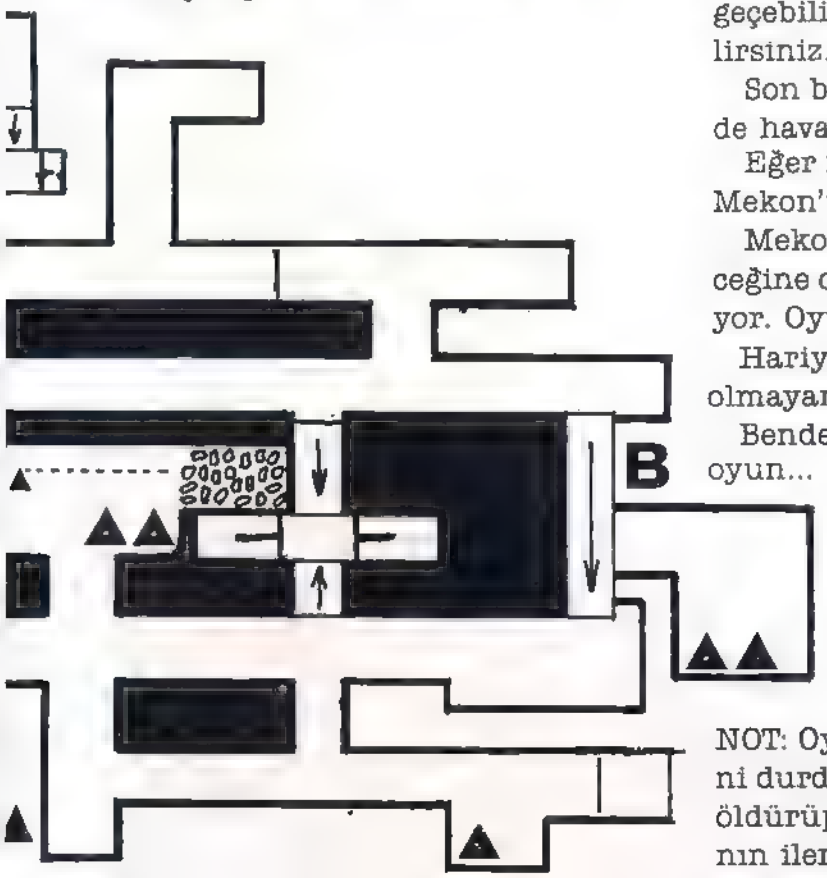
Son bölümü de bitirdiğinzde uzay kapsülüne girip kaçıyorsunuz. Tabii gemi de havaya uçuyor.

Eğer iyinin değilde kötünün rolünü üstlenmek istiyorsanız oyunun başında Mekon'u seçin.

Mekon ile Dan arasında pek fark yok. Sadece Mekon, süper-treen'leri öldüreceğine onları kapsülden çıkartıyor ve Dan'in komutasındaki adamlarla savaşıyor. Oyunu bitirdiğinde de, dünyanın hakimi oluyor.

Hariyatı kullanarak treen'leri ve çıkış kapısını bulabilirsiniz. Aralarında yol olmayan yerlerde mutlaka bir geçit vardır, araştırın.

Bende 1.'si kadar güzel bir izlenim bırakmamasına rağmen hoş ve zor bir oyun...



NOT: Oyunu trainer olanlar iki defa RUN/STOP'a basarak zamanın ilerlemesini durdurabilirler. Böylece zamanla ilgili bir derdiniz kalmaz. Bütün treen'leri öldürüp çıkış kapısına ulaştığınızda yine iki defa RUN/STOP'a basarak zamanın ilerlemesini ve geminin havaya uçmasını sağlayabilirsiniz.

SUNA Planet'inden gelen DUR ırkı dünyayı ele geçirmek istemektedirler. Bu yüzden kendilerine dünyalılardan habersiz gizli bir yerde atmosfer işlem sistemi (APP) kurmuşlar ve dünyada hava şartlarını kontrol altına almışlar. Planları dünyada ikinci bir buzul çağı başlatıp, burayı kendi buyruklarına almak...

Siz Lanc GRYZOR dünya koruma federasyonu "**FED**"tarafından çok iyi korunan APP'yi yoketmek için görevlendirildiniz.

Oyunun başında ormanda bulunuyorsunuz ve üsse girmelisiniz. Oyun daha kızışmadığı için burada yapabildiğiniz hareketleri deneyebilirsiniz: Kolu alt ve üst çaprazlara çekerek aşağı ve yukarı çaprazlara ateş edebilirsiniz. SPACE tuşu ile birlikte geri çekerek ise aşağıya atlayabilirsiniz.

Ormanda ilerlerken, askerlerden başka mayın ve toplarla da karşılaşıyorsunuz. Can simidine benzer yanıp sönen nesneleri vurup içindeki silahları alabilirsiniz. Bunlar lazer üç namlulu silah, v.b. şeylerdir. Ormanın sonundaki üssün duvarlarına geldiğinizde alt ta yanıp sönen (Nokta yanıp sönmeden vuramazsınız) ışığı beş altı defa vurmalısınız. Bundan sonra AP'nin bulunduğu üsse girebilirsiniz.

İşte şimdi oyunun zorlaştığını hissedeceksiniz. Tünellerde ilerliyorsunuz. Üzerinize durmadan ateşler ve el bombaları geliyor. Bunlardan kaçarak ilermenizi engelleyen elektrikli duvarı kontrol düğmesini yoketmelisiniz. Düğme size ateş açan taramalılara çok benziyor tek farkı altında çizgi olmaması ve size ateş etmemesidir. Düğmeyi vurmak için ya yatarak, (Alçakta ise) Ya da SPACE ile zıplayarak (Yüskekte ise) ona ateş açmalısınız. Beş altı vuruş sonra yokolacaktır. Ayrıca kırmızı duvarları vurarak ta çeşitli silahları kazanabilirsiniz. Zamanınız bitmeden tünellerden çıkmalısınız.

Şimdi tünellerin sonundaki kontrol odasındasınız. Öncelikle yanıp sönen elips şeklindeki cisimleri vurmalısın. Üç tanesini de vurduğunuzda üstte sağa sola doğru hareket eden esas hedefinizi göreceksiniz. Bunu yoketmelisiniz. Ama daha önce size güçlük çıkartan taramalıları yoketseniz daha iyi olur. Hedefinizi vurdukça yanıp sönmesi hızlanacak ve sonunda patlayacaktır.

Buradan asansör ile ikinci üssün kapısına geleceksiniz. Üssün kapısını açmak için size ateş eden iki topu sonra da açılıp kapanan makinalıları yoketmelisiniz. Bu arada size yanlardan saldıran askerlere dikkat edin... En sonunda yukardaki kırmızı merkezi yok edince kapı açılacaktır. Bundan rahat bir yere geçeceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yine kendinizi tünellerde bulacaksınız. Yapacağınız şey birincisi ile aynı... Yine tünellerde haritanızla yolunuzu bulacak, önünüze gelen elektrikli kapı düğmelerini yokedeceksiniz.

Tünellerden çıktıntan
niz. Burası birinci kontr
yapacağınız elipsleri vu
mızı asıl hedef çıkacak
niz. Bunlarla uğraşmad
Bu sırada üzerinize atl

Daha sonra yüzeye ç
kurtulacaksınız. Ama h
le buzla kaplanmış ve g
geldin partisi düzenle
çıkartma yapıyorlar. B
Birinci bölümdeki orma
prensipleri içinde ilerliy
de normal askerler ile u
miyormuş gibi bir de ü

Buzlu bölümü geçtik
lacaksınız. Patlamış bo
leyin şimdi karşınıza de
edın.. Elinde tuttuğu to
lirse zıplayın, yüksekten
geçtikten sonra elektrik
mek ise oldukça zor tan
dan sonra karşınıza bir
şekilde öldürüyorsunu

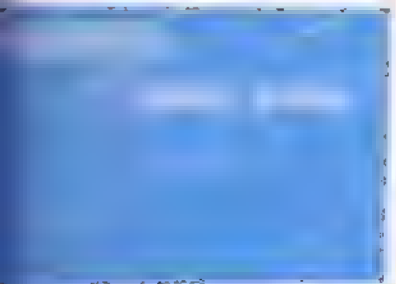
Daha sonra sonunda
sunuz. Ama ilerlemeni
tan canavarın, çenesin
korku tüneline girmiş g
dan size ateş açan iğn
ledikten sonra APP'ni k
rahat vermeyen yüzler
run ve böylece dünyay
man oldunuz.

Gördüğüm en zor o
Ve nefes alacak vaktin
çok güzel hızlı bir müzi
maya değer bir oyun.

BMX Kidz

İlk önce Word, sonra Mastertronic'in BMX Racer'i, daha sonra da BMX Trial'i piyasaya çıktı. Bütün bunlardan üç yıl sonra da Firebird firması BMX Kidz ile modaya uydu. Bu kez ekranda soldan sağa doğru hareket ediyorsunuz ve oyun Excite Bike'a çok fazla benziyor

Diğerlerinden farklı ne ki aynı türden bir oyunu üç yıl sonra bir başka firma piyasaya sürüyor diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Hemen cevaplayayım: Bana kalırsa pek büyük bir farkı yok. Ekranın kaydırması ve arka plan oldukça başarılı. Kü-



Tünellerden çıktıntan sonra ikinci kontrol odasına geleceksiniz. Burası birinci kontrol odasına benziyor. Ama daha zor Yine yapacağınız elipsleri vurmak... Bundan sonra üstte dört tane kırmızı asıl hedef çıkacak.. Bunları ancak birleştiğinde vurabilirsiniz. Bunlarla uğraşmadan önce makinalılarını yoketseniz iyi olur. Bu sırada üzerinize atlayan küçük adamlara da dikkat edin.

Daha sonra yüzeye çıkacaksınız. Ve bu metal cehenneminden kurtulacaksınız. Ama hemen sevinmeyin.. Etraf APP'nin etkisiyle buzla kaplanmış ve gelişini haber alan DURR'lar size bir hoşgeldin partisi düzenleyecekler... Uzay gemisi ile üzerinize çıkartma yapıyorlar. Burada fazla oyalanmadan hemen kaçın.. Birinci bölümdeki ormana benzer bir şekilde ormanda ilerleme prensipleri içinde ilerliyorsunuz. Lazerli adamlarla uğraşırken, birde normal askerler ile uğraşmaya başlayacaksınız. Bunlarda yetmiyormuş gibi bir de üzerinize bir savaş jeep'i saldıracaktır.

Buzlu bölümü geçtikten sonra ana geminin labirentlerine dalacaksınız. Patlamış borulardan sızan asitlere dıkkat ederek ilerleyin şimdi karşınıza dev bir robot çıkacak.. Ona durmadan ateş edin.. Elinde tuttuğu topu size fırlattığı zaman eğer alçaktan gelirse zıplayın, yüksekten gelirse eğilerek ondan kurtulun.. Robot'u geçtikten sonra elektrikli kapılarla karşılaşacaksınız. Bunları geçmek ise oldukça zor tam elektrik söndüğünde hızla ilerleyin.. Bundan sonra karşınıza bir tane daha toplu robot çıkıyor. Onu da aynı şekilde öldürüyorsunuz.

Daha sonra sonunda APP'nin bulunduğu geminin içine giriyorsunuz. Ama ilerlemenizi engelleyen ağzından ateş topları fırlatan canavarın, çenesini öncelikle uçurun.. İçeri girince tam bir korku tüneline girmiş gibi olacaksınız. Örümcek ağlarının arasından size ateş açan iğrenç yüzlerle karşılaşacaksınız. Biraz ilerledikten sonra APP'ni kalbine varacaksınız. Kalbi uçururken, size rahat vermeyen yüzleri öncelikle vurun.. Ve sonra da kalbi uçurun ve böylece dünyayı büyük bir tehlikeden kurtaran bir kahraman oldunuz.

Gördüğüm en zor oyunlardan biri.. Çok hızlı bir temposu var. Ve nefes alacak vaktiniz olmayacak.. Oyunun karakterine uygun çok güzel hızlı bir müziği var. Grafikler de çok güzel.. Kısaca alınmaya değer bir oyun...

. Mastertro-
ha sonra da
akılı. Bütün
da Firebird
odaya uydu
sağa doğru
: oyun Exci-
ziyor.
ne ki aynı
l sonra bir
ıruyor diye
ıyım. Hemen
ırsa pek bü-
nın kayması
başarılı. Kü-

çük bisikletinizi tramplenlerden ve engelelerden atlatırken sanki gerçekten pedal basıyor gibisiniz. Ses oldukça zayıf ve sanki her önüme çıkanı vur türü bir oyundan alınma. Ama bunu Rob Hubbard'ın muhteşem açılış müziği ve aralarındaki dijitize konuşmalar hemen dengeliyor. Biri alıştırma olmak üzere altı seviyesi var. Alıştırma bölümünü geçmek için ilk dört turu kazasız belâsız geçmeniz yeterli. Oysa oyun bölümündeki aşamaları geçmeniz için

(Devamı 31 sayfada)

PREDATOR

Conan, Terminator, Raw Deal, Commando gibi filmlerden tanıdığımız vücut şampiyonu ARNOLD SCHWARZENEGGER, geçtiğimiz yıl PREDATOR filmini çevirdi ve bilgisayar programcıları hemen bu güzel filmden güzel bir oyun yaptılar.

İsterseniz önce kısaca fyilmin konusuna bakalım: Vietnam savaşında özel bir görev için bir tim hazırlandı ve bölgeye gönderildi. Birliğin başında, deneyimli bir asker olan ARNIE (Arnold) bulunuyor. Ne yazık ki grubundaki askerleri tek tek kaybeden Arnie, sonunda yalnız kaldı ama bu, onu mücadelesinden vazgeçiremedi.

Şimdi gelelim oyuna.. Oyunun başında helikopterle ormana çıkartma yapıyorsunuz. İnen askerler tehlikelerle dolu ormana dalıyor ve ölüyorlar. Helikopterden en son siz iniyor ve dikkat ederek ormana giriyorsunuz.

Joystick'i yukarı sağ ve sol çaprazlara çekerek, Arnie'yi yukarıya da aşağı doğru meyilli bir şekilde koşturabilirsiniz. Kolu aşağı çekerek eğilebilir, yukarı çekerek zıplayabilirsiniz. Ayrıca SPACE ile el bombası atabılır, (SHİFT tuşlarıyla değişik uzaklıklara atabilirsiniz) ve return tuşuyla yerdeki bir silahı alabilir veya elde silah yokken tekme, yumruk ve benzeri şeyler atabilirsiniz

Ormanda hep alttan gitmenizde yarar var. Hain gerillalar, ağaç aralarından kapılardan çıkıp, size ateş açıyor. Hatta bazıları saklanmadan Arnie'nin üzerine geliyorlar. Burada yapılacak tek şey, onlar sizi vurmadan siz onları vurunuz. Ateş düğmesini basılı tutarak çaprazlara geçersiniz, sürekli ateş edersiniz. Bu arada cephaneniz biterse öldürdüğünüz adamların cesetleri yanlarına giderek onlardan cephanenizi arttırabilirsiniz. Her silahın kendine özgü avantajı ve dezavantajları vardır. Dolayısıyle, iş silahtan daha çok sizin kabiliyetinize kalıyor. Ormanda ilerlerken bazan hava kararıyor ve çeşitli seslerle alarm veriliyor. Bunun Sebebi, bir düşmanın lazer topuyla size nişan almasıdır. Eğer üç nokta veya üç rakam gibi bir nişangah görürseniz, ona dokunmayın ve koşarak uzaklaşın. Ama kuşlar gelirse onları ister vurun isterseniz affedin. Ancak siz de vurulmamak için eğilin.

Oyunda en çok enerji kaybedebileceğiniz gerilla kampına geldiniz... çetelerden, çıkan adamları tek tek temizleyebilirsiniz. Ancak bu büyük risk... eğer kampı zıplayarak geçerseniz üç sıyrıkla bu bölümü geçmiş olursunuz. (K... madan zıplamaya başlayın)

İkinci bölüm birincisine oldukça benziyor. Ama burada bir köprü var, buradan geçmek için köprünün öbür ucundaki makinalı tüfek yuvasını uçurmalısınız. İkinci bölümünün gerilla kampı bölümü ise birinciye oranla daha zor ve çetin, onun için buradan zıplayarak geçemiyorsunuz. Mutlaka savaşmalısınız. Bunun için Arnie'yi aşağı yukarı koşturarak zigzaglar çizerseniz sizi vurmaları zorlaşıyor. Bu yöntemle benim, hiç vurulmadan geçtiğim de oldu. Bu bölümün bitiminde gidecek yerimiz kalmıyor ve siz oradan, yanı uçurumdan atlıyorsunuz.

Uçurumdan atladığınızda kendinizi batakhkta buluyorsunuz. Ancak buraya düşer düşmez koşmaya başlamazsanız bataklığa gömülüyorsunuz ki bu hem enerji kaybına hem de oyunun bitmesine sebep olabilir. Burada Arnie'yi, birazcık gri çamura batırıp çıkarırsanız onu tanınmaz hale getirmiş olursunuz. Ancak hiçbir zaman batakhkta fazla kalmayın zira batarsınız, o zamanda oyun biter. Bundan sonra önünüze çıkan bir kütük var. O kütüğe sakın ha ateş etmeyin, hemen sizi haklar. Ancak onu da zigzağlar yaparak geçebilirsiniz.b. Bundan sonra tekrar koşmaya devam edin, şimdi önünüze diğerlerinden farklı bir nişangah çıkıyor. Diğerlerinden farklı olarak bu nişangah önden geliyor. Bunu geçmek bayağı zor.

Dördüncü ve son bölümde silahınız artık size lâzım değil onu bırakın. Tekrar bataklıktan geçiyorsunuz. Buradan çıktıktan sonra yerde yanar bir şey buluyorsunuz, ama ele alınamıyor. Bundan sonra yine önünüze kütükteki adamlara benzer düşmanlar çıkıyor bunları da aynı yöntemle geçin...

Oyunun sonunda bir tabela(?) meydanda, rekorlarınızı görüyorsunuz. Bu anda karşınıza çıkan son askeri de geçmelisiniz. Bunun için asılı duran tuzağı kullanmalısınız

Oyunun grafikleri iyi... Ancak fon müziğinin olmaması oyuna bir tekdüzelik veriyor. Ancak yine de severek oynadım.

Rasim MİNGÜ

BEDLAM

Şu sıralar Bilgisayarda uzaylı oyunlardan daha çok sayıda hiç bir oyun yok... Sanki uzaylı oyunların enflasyonu var... Bu yüzden yeni çıkan bir oyunun tutulması için çok özel bir oyun olması veya değişik olması gerekiyor. Bedlam bu sıralamaların hiç birine girmiyor.

BEDLAM'ı oynamak iki üç yıl öncesine gitmek gibi bir şey... O zamanlar oldukça güzel bir oyun olarak kabul edilebilirdi. O günün aktüalitesi için bayağı iş yapardı. Oyunu oynarken biraz oyalandım o kadar...

Oyunun listeleri zorlayabilmesi oyunun daha orijinal ve daha değişik olması lazım...

Oyunda ufak savaş geminiz dikey olarak kayan ekranın dibinmde duruyor. Ve dalga dalga gelen uzaylı yaratıkların saldırılarını ve sabit uzay istasyonlarını vuruyor. Ekranın dibinde durduğunuzu söyledim ama aslında isterseniz aşağı ve yukarı da hareket edebiliyorsunuz. Sadece yanlara hareket etmek yukarı aşağı gitmekten çok daha hızlı...

Oyunda ekranın altındaki bir köşede uygun pozisyonda durarak düşmanları kaz gibi avlayabilirsiniz.

Ekranın doğru tarafında giderseniz, karşınıza çıkacak engelerden kolayca kurtulabilirsiniz. Çünkü engellerin çoğu ekranın belli bir tarafında yer alıyor.

Yedili veya sekizli dalgalar halinde gelen uzaylı yaratıkların gemileri üzerine ateş açmıyorlar. Ancak aynı şey uzay istasyonları için geçerli değil... Lazer topları olan bu istasyonlar, size lazer ateşi açarak korkulu anlar yaşatıyorlar. Topları vurduktan sonra bu istasyonların üzerinden geçebilirsiniz. Ama başka bir şeye çarparsanız, yok olur.

Dikkat: Bazı uzay istasyonlarından geçtiğinizde (özellikle kalp gibi olanlar ve kalkan'a benzeyenler) fazladan hak kazanıyorsunuz, ayrıca gücünüz artıyor.

Uzaylı uçakların atak şekillerini öğrendikten sonra bir sonraki atak için ekranda doğru köşelerde durabilirsiniz, sancak gemisi ne kadar ilk bir kaç seviyeyi kolayca geçebilirsiniz. Ancak Sancak gemisini yoketmek son dereçe güç...

Son olarak herseviyenin sonundaki puanlama bölümünden bahsedelim. Her seviyenin sonunda sarı bir çember içinde "T" harfi olan bir şekle rastlayacaksınız. Ve buna çarparak TİLT masası şeklindeki puanlama bölümüne geçebilirsiniz.

Burada TİLT topunu mümkün olduğu kadar korumaya çalışın. Eğer topu kaybederseniz, kendiniz ateş ederek devam etmek durumundasınız. Top size çarparsa geldiğiniz seviyeye geri gönderebiliyorsunuz. Ancak hayatta kaldığınız takdirde iyi bir puan ile bir sonraki seviyeye ışınlanıyorsunuz.

Grafikleri, sesi, çok iyi ve oyunun fazla orijinal olmamasına rağmen altmıştan fazla seviyesi ve hızlı bir oyun olması bakımından BEDLAM vur-kır meraklılarını tatmin edebilecek bir oyundur.

TAYFUN TÖZEN

TAYLAN TİCARET

Bilgisayar Elektronik

- ***GÖGE Kom. Şti.*** *Oyun eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı;*
- ***KİNG*** *ürünleri bayiliği: Ege Bölgesi genel dağıtımı;*
- ***MSX-SINCLAIR-COMMODORE-AMSTRAD-ATARİ*** *Oyun eğitim ve iş programları Disket oyunları.*
- ***ATARİ ve COMMODORE*** *Işıklı kalemler.*

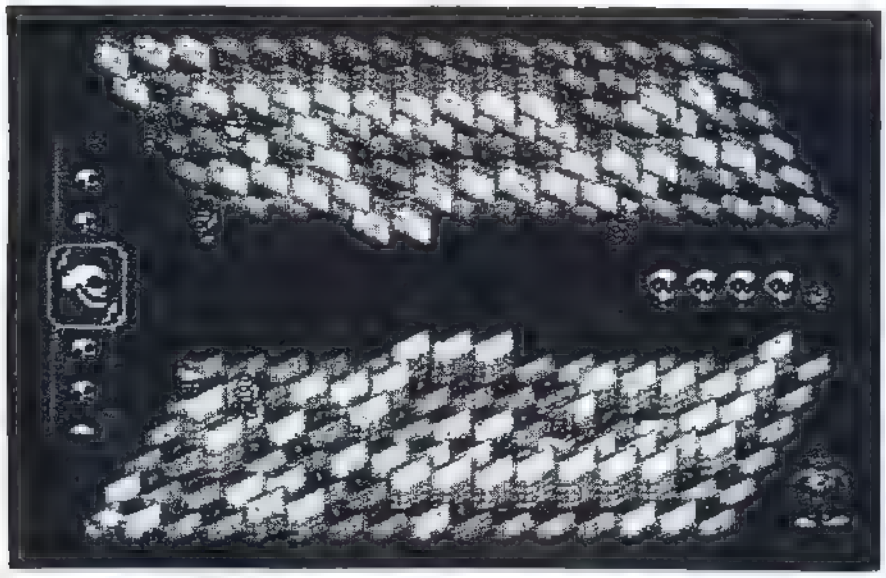
Gazi Osmanpaşa Bul. No. 38/B-1 Onur İşhanı
Tel: 140882 Çankaya/İZMİR

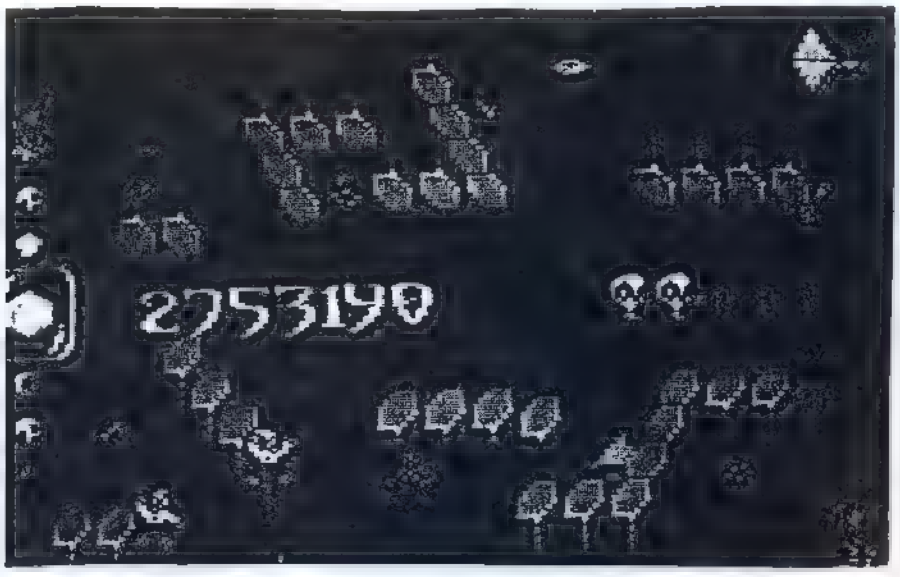
Troll

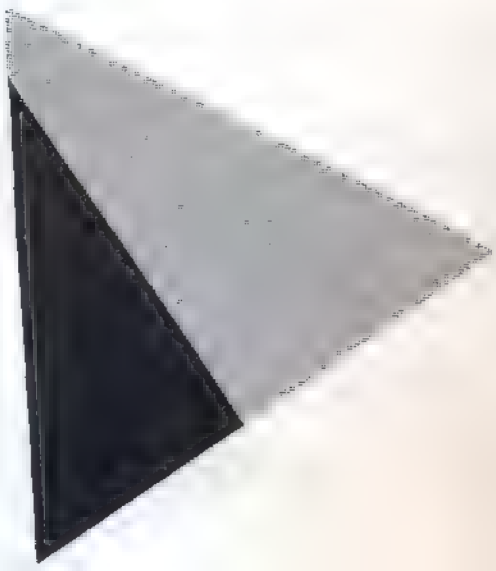
Oyunumuzda İskandinav miteolojisinde efsanevi bir yaratık olan troll'ü canlandırıyoruz. Trollümüzün adı HUMGRUFFİN (kısaca GRUFF). GRUFF, Kötü kalpli cinlerin ülkesi kristal mağara NARC'ta kısılıp kalmış. Dünyasına anahtarı bulacağı ve yuvasına bırakacağı kristal anahtarla dönebilir.

Oyunun grafiklerinin küçük olması nedeniyle, ilk oynadığınızda neyi yönettiğinizi anlayamayacaksınız. Ateşe basarak çukurlar açabilirsiniz. Bunları cinlere tuzak olarak kullanabilirsiniz ama dikkat edin, siz de yanlışlıkla bu çukurlara düşebilir, yada onların üzerinden geçmek zorunda kalabilirsiniz. Cinlerin size fazla yaklaşmasına izin vermeyin. Yoksa altınızda bir çukur açıp sizi öldürürler. Arada sırada çıkan meyvaları toplayıp, puan kazanabilirsiniz. Cinler, alana durmadan duvar örüyorlar. Bu, oyuna üç boyutlu bir görüntü veriyor ama oynamayıda zorlaştırıyorlar. Gruff, duvarların üzerine gerinerek atlıyor, sonra gezinerek kıristal anahtarı arıyor. Ama üç boyutlu şekiller tam olarak kavranamadığı için bir çukura düşebilirsiniz. Arada sırada yerden bitiveren mantarların üzerine çıkıp, küçük cininizi manivela üstünde döndürerek çeşitli delikler ve eşyalar kullanabilirsiniz. Cinler size yaklaşmadan evvel barikatınızı yapın, çünkü cinler yaklaşırsa fazla şansınız kalmaz. Kuyuya düşen cinler bir başka yerden yine çıkıyorlar. Bunun için kuyuların ağızlarına karşı tetikte olun. Duvarların üzerinde düşe çıka zorlanarak yürümek insanı sinir ediyor. Ayrıca bazen ortaya çıkan ve rastgele etrafta dolaşan cukurdan da kaçmalı sınız Bu çukurun tek iyiliği, sizin gibi cinleri de yutması. Gruff, bir bölümden diğerine açtığı çukurlarla geçebiliyor. Ama gideceğiniz yerin buradan daha iyi yada, daha kötü bir yer olduğu, yanda dönen manivelanın hangi şekli göstereceğine bağlı. Oyunda bir çok bölüm var ve yanınca başka yerden başlıyorsunuz. Oyunda iki dünya var. İkincisi birincisinin aynadaki aksi gibi ters olarak tavana yapışmış. Eğer yaylar üzerinde zıplarsanız buraya girersiniz. Burada, küçük cininizde dahil bir şey ters. Bu ikinci dünya zaten karışık ve zor anlaşılan ekranı iyice karıştırıyor. Oldukça farklı bir oyun. Ama pek beğendiğimi söyleyemem. Zevk için oynayabilirsiniz ama küçük ve karışık şekiller için gözlerinizi yormaya değmez...

RASİM MİNGU







TETRİS

Avrupa'da çok tutulan Rusya'da "Yılın 1 No'lu oyunu" seçilen tetris, bir zeka ve beceri oyunu... Herkese tavsiye edilebilir.

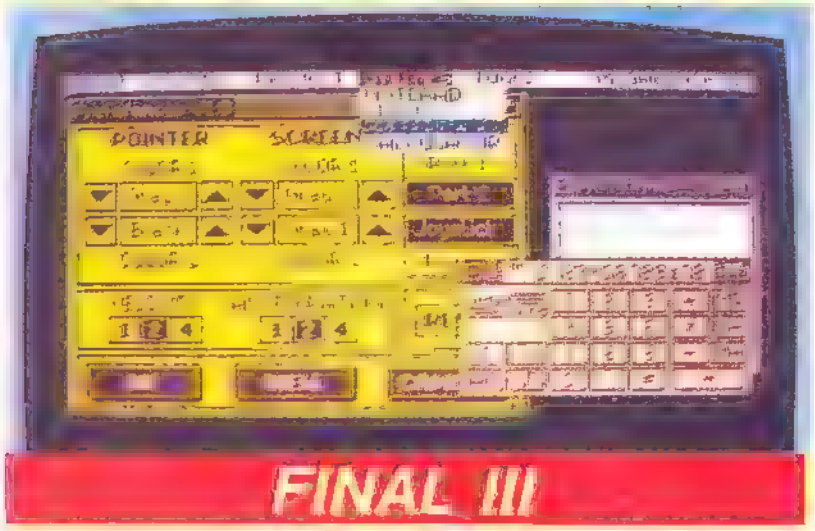
"**Rusya'dan yeni bir dünya**" sloganı ile çıkan TETRİS çok büyük ilgi gördü. Hatta televizyonda ve gazetelerde yazılanlara göre "**RUSYA'da bir numaralı oyun**" seçildi. Bence TETRİS bunları haketmiş bir oyun... Oyunumuz bir zeka oyunu... Ve oldukça basit... Basit olduğu kadar güzel yapacağınız iş yukarıdan düşen "**L**", "**Çubuk**", "**kare**", ve "**zigzag**" bıçimindeki cisimleri tabana yerleştirmek ve oluşan yığını mümkün olduğu kadar aşağıda tutmak... LİNES şimdiye kadar doldurduğunuz çizgi sayısının SCORE puanınızı göstermektedir. Sağ üst köşede de bir sonra gelecek cismin şeklini görmektesiniz. Gelen cısimleri sağ ve sola götürebilir ve ateş tuşuna basarak ta kendi etrafında döndürebilirsiniz. Eğer kolu geri çekerseniz, yavaş yavaş inen cismi hızla, dümdüz aşağı indirirsiniz. Ama bunu iyice tecrübe kazandıktan sonra uygulayın... Yoksa hata yapabilirsiniz.

Son olarakta eğer kolu yukarı çekerseniz oyunu durdurursunuz. SPACE tuşuna basarak tekrar devam etmek imkanını bulursunuz. Şekiller arasında boşluk bırakmayın ve tam olarak oturmasına dikkat edin... Büyüyen ve tabana doğru yükselen bir tek yolla durdurabilirsiniz bu da yığını çökertmektir. Çökertme işlemi için elinizdeki şekli yığındaki en derin noktaya sokun. Eğer bu nokta düzleminde başka boşluk yoksa yığın boşluğun olduğu noktaya kadar çökecektir. Çökertme işlemi için en kullanışlı cisimler çubuklardır. Ama çökertme için hep çubuk beklerseniz, yığının şeklini bozabilirsiniz. Bu da iyi netice vermez. Onun için tam sığışacağı yerlere yerleştirerek yığını çökertme yollarını araştırın.

Oyunu gelişi güzel oynamayıp daha önceden çökerteceğiniz yerleri tespit edin sonra oyuna devam edin... Taşları yaygın olarak yerleştirin. Fazla yüksekte zorlaşacaktır. Zaten ekranın üçte birini kapladığında oyununuzun sonu gelmiş demektir. Yığın en tepeye ulaşınca oyun bitecektir. Skorunuz "**3500**" civarına gelince taşların hızı artacak ve daha sonra skorunuz arttıkça bu hız da artacaktır. Oyun "**7000**" lere ulaştığında iş zekanızdan çok joystick kabiliyetinize kalıyor. İlk düzey oldukça yavaş başlıyor. İsterseniz oyuna başlarken 0 ile 9 arasındaki bir zorluk derecesi tesbiti yaparak oradan oyuna başlayabilirsiniz. Ancak zorluk dereceleri oyunu hızlandırdığı için başetmeniz zor olacaktır. Tavsiyemiz birinci dereceden başlayarak oyuna alışmanızdır. Oyunun müziği çok harika... Sanki insanı büyülüyor. İnsan bir kaç gün içinde oyuna hasta oluyor. Listeleri zorlayacak ve belki liste başlarını uzun süre işgal edecek bir oyun olarak görüyorum.

RASİM MİNGÜ

BU KARTUŞTA ARADIĞINIZ TÜM ÖZELLİKLER VAR



FİNAL III

- Mause veya joystick ile de kullanılabilen 60 yeni komut ve fonksiyon
- Hesap makinesi • saat+alarm
- Kolay kullanımlı word processor
- Aynı anda birden fazla disk drive'ı window ve joystick yardımıyla kullanma
- Teyp'te hızlı veya yavaş sürat seçimi
- Değişik printer kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics, RS 232, Renkli)
- BASIC için ekstra 24 k RAM
- Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
- Joyswap, autofire özelliği
- Kırma ve kopyalama yeteneği
- 60 K'yı 15 sn.de yükleyebilen fast load
- Amiga'ya benzer özellikler

YENİ VE GÜÇLÜ BİR KARTUŞ DAHA

MULTI ICE III

- MUTI ICE II'nin tüm özellikleri
- Printer dump ve text yeteneği
- Kopya, backup, tanımlanmış F tuşları ve Basic'te birçok yeni komut
- Fast Dos Modül olarak kullanılma özelliği

MULTI ICE II

- Tek parça veya turbolu kopyeleme
- İki değişik turbo ile teybe kopye
- Kırdığınız programları İSTEDİĞİNİZ İSİMLE kayıt edebilme yeteneği
- Daha birçok güçlü yetenek.

VE...

- C-64 RTTY-CW DECODER
- AMIGA 512K EK RAM+SAAT
- ÇOK YAKINDA YENİ AMIGA ÜRÜNLERİ
- SKY MODEM
- MULTI ICE II
- EXPERT CARDRIDGE
- ICE MACHINE SÜPER PLUS
- DİSK MATE II
- FİNAL CARDRIDGE
- DUBLE CARDRIDGE PLUS
- EPROM PROGRAMLAYICI
- DESTEK TAPE MODÜL
- FAST LOAD MODÜL
- 64 K SÜPER MODÜL
- C 64 SES DIGITIZER
- MPS 802 GROM (ROMII)
- AMIGA-C 64 EMULATOR (KABLO+PROGRAM)

COMMODORE DÜNYASINDA ARADIĞINIZ HERŞEY SKY BİLGİSAYAR'DA

ZENGİN C64 ve AMIGA PROGRAMLARI

ICE MACHINE II

- Teybe ve Diske tek parçalı kopye
- İsim ile kaydedebilme
- Proteklerden etkilenmeme
- Sprite Killer

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

AMIGA CENTER

NİŞANTAŞI'NDA HİZMETİNİZDEDİR. COMMODORE 64' lerinizi getirin. AMIGA'LARINIZI VERELİM.

ÜRÜNLERİMİZ 6 AY GARANTİLİDİR.

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

— A.B.C. BİLGİSAYAR
Baraj Yolu 6. Durak No. 100 Hatıra Apt.
Tel: 32074 ADANA

— ABDİ TİCARET
Hürriyet Cad. No:2/D
Tel: 17881-24026 GAZİANTEP

— DATASOFT BİLGİSAYAR
Şair Eşref Bulvarı No: 35/2-C
Tel 223092 LOZAN/İZMİR

— EMEK ELEKTRONİK
Millet Cad. Fildişi İş Merkezi No.90-2
Tel: 525 47 52 FINDIKZADE/İSTANBUL

— OSAM ELEKTRONİK
Bilgisayar Sanayi-Ticaret
Ebuzlya Cad. Sakızlıyalı Sok. No.3
Tel: 583 72 46 BAKIRKÖY-İSTANBUL

— UYGAR ELEKTRONİK
Rıhtım Cad. Başçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı No.54 K.3
Tel: 336 73 54 KADIKÖY/ISTANBUL

—BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı İştınlı Sok. No: 5/B
BALIKESIR

ADRESLERİMİZ
— Valikonağı Cad. Konak Pasajı No:109 K 1 Büro: 38 Tel: 148 43 83 NİŞANTAŞI/İST.
— Ebu Ziya Cd. Özgiray Pasajı 17, Büro: 32 Tel: 583 54 03 BAKIRKÖY/İST.
— Mimarkemalettin Cad. 37/1 Tel: 526 58 37 SİRKECİ/İSTANBUL

DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

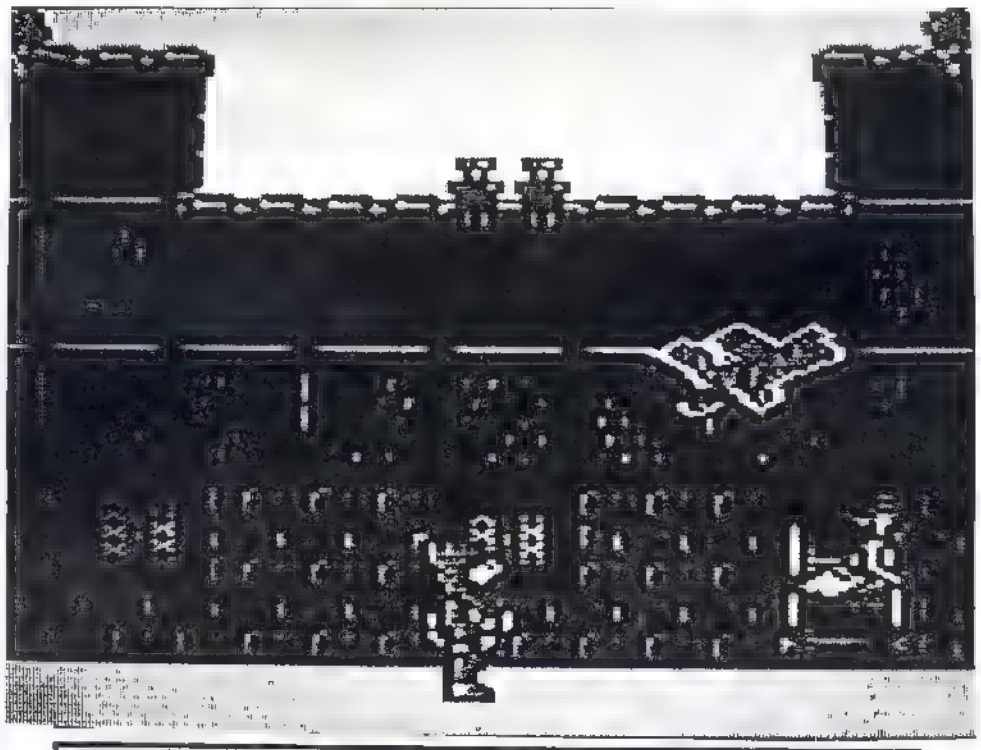
BLACK

Bu belki de kitaplara geçmiş en eski hikâye. Ya da onun gibi bir şey. Ülkenin prensesiyle evlenmek isteyen genç bir adam. Kral onu beğenmiyor ve başından atmak için bir uğraşa gönderiyor. Ve bütün peri masallarının başladığı gibi başlıyor masalımız: Bir varmış, bir yokmuş... Kralının adı Maxim, onun soytarısının adı Jack olan Allegoria adında bir ülke varmış.

Fakat işin acıklı tarafı soytarı işsiz kalmış. Çünkü kralın ne de halkının ağzını bıçak açmaz olmuş. Böyle bir durumda soytarı kimi güldürecek. Dertleri de, görünüşe göre, ülkelerinden yürütülüp götürülen bir lambaymış. Lambanın yerine mum kullansalar olmazmış. O devrin insanları bizim gibi medeni değilmiş ki, elektrikler kesilince mum yakmıyorlarmış. Şaka bir yana, o devrin lambaları hep sihirliymiş anlaşılan. Çünkü bu da acayip sihirli bir lambaymış. Çünki ortadan kaybolur kaybolmaz ülkeyi felaketler sarmış. Ve halkı kıtlık, hastalık kırıp geçirmiş.

İster inanın ister inanmayın lambayı bir ejderha yürütmüş. Ne işine yarayacak diye sormayın, çünkü o da ayrı bir sır. Görünüşe göre bütün bu felâketler lamba bulunup yerine konursa sona erecekmiş.

Bu arada sarayın arka bahçesinde bizim soytarı Jack kara kara düşünüyormuş. Onun derdi de sevgilisi prenses Grizelda'dan uzakta geçecek günler. Elbette, kral kızını bir soytarıya verir mi hiç? (Demek o zamanlar yerli film seyretmezmiş krallar). Jack ne bir prensmiş, ne de zengin. Üstelik oldukça çirkin ve bir o kadar da aptalmış. Uzatmayalım kral soytarıyı bir kenara çekmiş ve, ya kızımın peşini bırak ya da git canavarın elinden lambayı al getir demiş. Kral anlaşılan oldukça uyanık biriymış. Çünki Jack bu



BARİŞ
BİLGİ İŞLEM
TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

En yeni

Commodore

AMIGA

MSX Proğramları için
Bizi arayınız

Bütün Türkiye'den sipariş kabul edilir.

Adresimiz: 857 Sok 17/A
KONAK - İZMİR
13 93 24 olan telefonumuz 25 90 73 olarak değişmiştir.

KÜÇÜK İLANLAR

▲ Çok ucuz oyun (kaset-disket) Oyun değişmek isteyenler (Sadece disket) isteklerinizi ve telefonlarınızı bekliyorum.
EMRE IŞIKLAR
GÖZTEPE Fasmektep Sokak 9/3 La'la Apt.
34660 İSTANBUL Tel: 358 57 93

▲ Az kullanılmış Goldstar FC 200 (64 K) MSX sistem - 100 oyun + 2 Adet kopya programı + Grafik çizim programı + Teyp'ten teybe kayıt ara kablosu acilen satılıktır. 350.000 TL
Tel: 359 95 32 (19.00 - 23.00 arası)

▲ Bir kasette "SPYVS" 11 + Commando + Knight Rider + Delta + Rocky Horror Show + Zorro + Org Programı + Copy 205 + Turbo V 3 + Doctor 64" kaset masrafı bana ait sadece 4.000 Tel 21 248
HAKAN DURMAZ İstasyon Cad. O.T.İ Lojmanları A - 5 Blok No: 8
KUTAHYA

▲ Orijinal kasette teletest 64 + Light Pen kullanılmamış + üç kasette Uygulamalı basic kitabı posta ücreti dahil 25.000 TL
ALTUĞ TAŞ
Lise Cad. 1327 Sokak no 8/2 BENİZLİ
Tel: 13952

▲ C-64'ler için 87/88 yılının en iyi süper oyun kasetleri ÇOK UCUZ
HASAN DEVECİ
Kale Cad. No 25 48800 Bodrum - MUĞLA

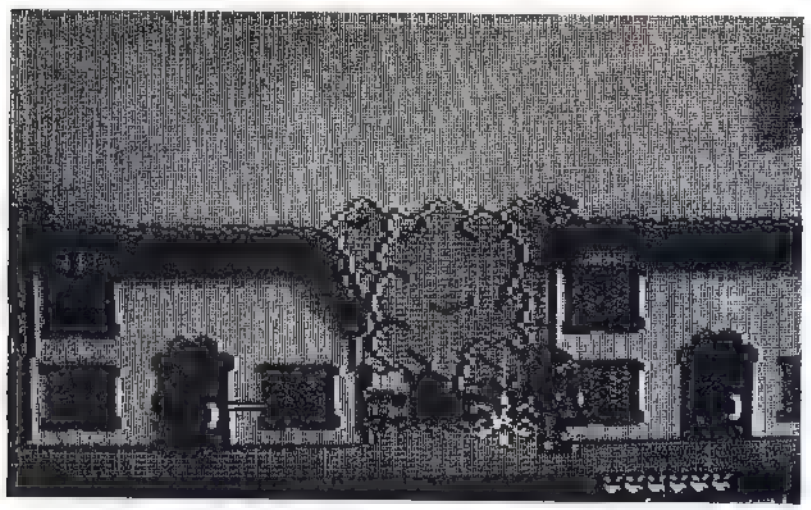
LAMP

uğurda ölüp gideceğini ve böylece de kızın peşinden koşamayacağını hesaplıyormuş. Eğer lambayı getirmeyi başarırsa eh o zaman bır şeyler düşünürmüş. Buna karşılık Jack de aptal değıl ya da gidip hemen kral büyücüsüne akıl danışmış. Ve büyücüye birkaç bardak bira içirip sarhoş ettıkten sonra ondan bir sihirli kemerle altı can koparmış. (Canavarların yedi canlı olduğu devirde büyücü anlaşılan biraz cimrılık etmiş).

Böylece Jack sihirli lambayı bulmak için düşmüş yollara ve biz de oturmuşuz bilgisayarımızın başına. Çünki oyunumuz şımdi başlıyor.

Önce müzikten söz edelim. Benim 64'ten dinlediğim en güzel müzik herhalde budur. Grafikler de oldukça şaşırtıcı.

Açılış sahnesi, oyunu her yüklediğinizde değişiyor, Allegoria yakınlarında bir yer, genellikle bir kapalı mekân oluyor. Gördüklerimiz çıplak duvarlar, birkaç merdivenle birbirine bağlanan katlar, birkaç eşya, bir sahanlık. Ve elbette bırkaç sandık... Sandıkların içi şu anda boş; bulacağınız dokuz lamba ve bilhassa siyah lambayı getirip onların ıçıne yerleştireceksiniz.



Bazı lambaları ele geçirmek kolay. Bazılarını, bilhassa siyah lambayı almaksa zor. Çünki onları öldürmeniz gereken ejderhalar koruyor. Bu nedenle biraz araziyi keşfe çıkmak yararlı. Çoğu kapalı mekan sahnelerde iki kapı var. Açık alanlarda ise kapı ekranda görünürken diğer çıkış alt taraftaki bir açıklıktan oluyor. Bir kapıdan çıkmak için kapının önüne gidip joystiği kapıya doğru itiyorsunuz. Buna benzer şekilde ekranın altındaki çıkıştan geçebilirsiniz. Böylece kendinizi ya başka bir odada ya da başka bir alanda buluyorsunuz. Odalar genellikle tek bölümden oluşurken alanlar siz hareket ettikçe değişiyor. Böylece bizim gariban Jack, Allegoria ülkesinde oradan oraya seyirtıp duruyor. Ah bir de şu kötü kalpli yaratıklar olmasa her şey ne kolay olacaktı. Hareket eden her şey bizim düşmanınız. Sayısı ve çeşidi o kadar çok ki saymakla bitmez. İsterseniz biz deneyelim: dev sinekler, eşek arıları, vampir yarasalar, kurt adamlar, hain cellatlar, küçük şeytanlar, uğursuz kargalar, şahinler, cüceler, ifritler, cadılar... Bu kadar yeter mi?

Her yaratığın verdiği zarar, birbirinden farklı. Karga birden tepenize binerken, cüceler size ateş yumağı fırlatıyor; oklar ve mızraklar da işin cabası. Ve bir de ejderhaların ağızlarından çıkan (inanmıyacaksınız ama) alevler var.

Bu yaratıklarla vaktinizi öldürmeyip de lambayı ararsanız eninde sonunda ateş kusan bır ejderha ile karşılaşırsınız. Canavara karşı sihirli kemerinizin ateşiyle karşılık verirseniz ateşi sönüp ölüyor. Ve koruduğu lambayı almak çocuk oyuncağı oluyor. Ve hemen koşa onu en yakın sandığa yerleştiriyorsunuz. Bunu dokuz kez tekrarlayın ve prensese kavuşun.

Bu arada işinize yarayacak bir şeyin müjdesini verelim: toplayacağınız kalkanlar sizi bir müddet ölümsüz kılarken, müzik aletleri daha yükseğe sıçramanızı sağlayacak. Bulacağımız kılıçlarla kemeriniz sanki makineli tüfeğe dönüşecek. Bunları bulmadan yola devam etmenin intihar etmekten bir farkı yok.

Deminden beri sözünü ettiğimiz bu oyunu herhangi bir oyun türüne sokmak zor. Oyun pek orijinal görünmese de tümü ele alındığında çok başarılı. Yapımcıları oyunun tutacağına güvenmeseler Atari ST için de bir başka versiyon hazırlamazlardı.

Ahmet YILDIRIM

COMMODORE 64 Sahipleri...

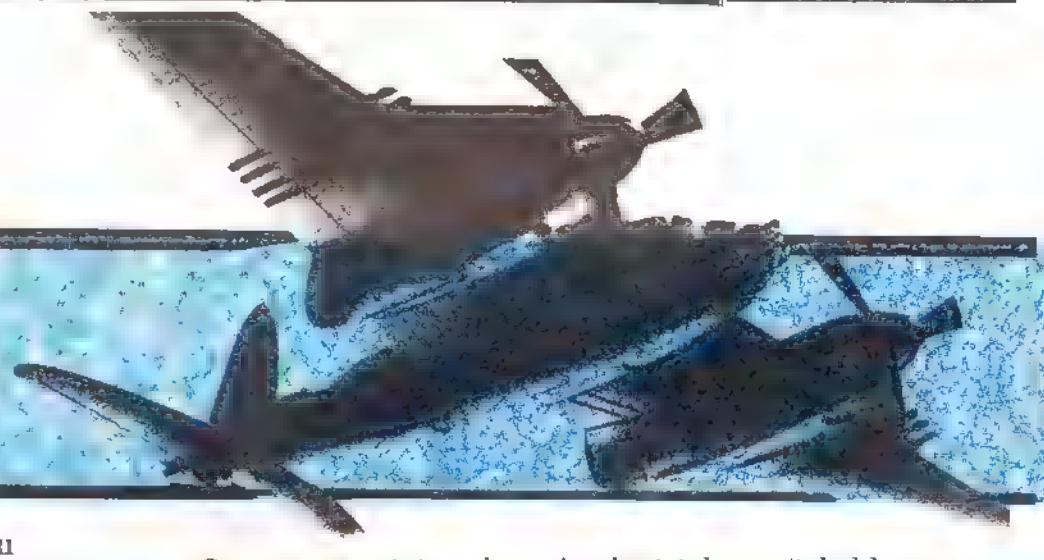
✓

Zengin **Oyun, Utility programları,**
Super **joysticklerimiz** ve **uygun fiyatlarımızla** daima hizmetinizdeyiz.
Üstelik...
Mayıs ayı içinde bir defada 25 oyun alan herkese **hesap makinası armağan ediyoruz.**
Yararlanın.

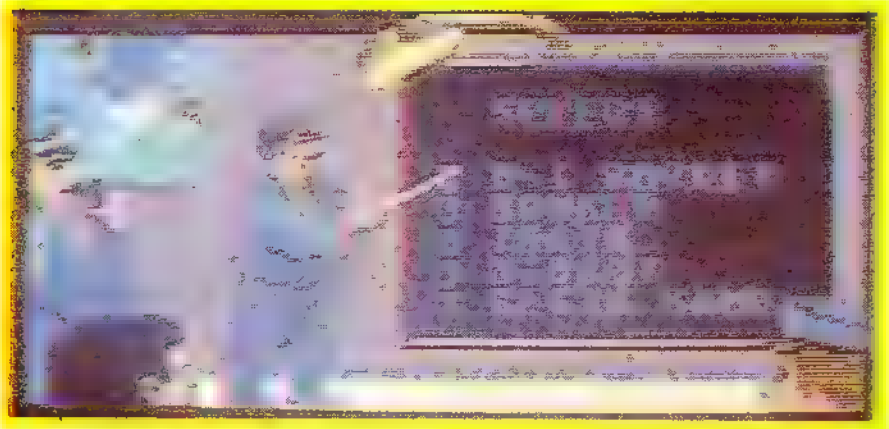
ÖLMEZ BİLGİSAYAR

Necip Asım Sokak No: 34/A ÇAPA 34280
(Gazi İlkokulu yanı)
TELEFON: 587 72 03 İSTANBUL

ACE OF ACES



ACE OF ACES, MOSQUITO tipi bir uçak simulasyonu ile bir vur kır oyunu karışımıdır. Siz bu uçağın pilotu olacaksınız. Bu uçak İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmış iki motorlu bir uçaktır. Nazi almanyası ile savaşta bu uçak birçok ölümcül göreve çıkmış ve hepsinden başarı ile dönebilmiştir



Oyunumuzun iyi yanlarından birisi de uçağı kaldırmaya veya indirmeye çalışmak gibi dertlerden bizi kurtarmış olmasıdır.

Oyuna bir brifing odasında başlayacağız. Pipo içen ve elinde bir buçuk tutan bıyıklı grup kaptınınız size ne tür bir görev o. labilir. Başlamak için alıştırma seçeneğini seçiniz, böylece nelerle karşılaşabileceğizinizi göreceksiniz. Burada uçak çok alçakta uçtuğu için büyük bir ihtimalle düşebilirsiniz. Bu çok sık olduğu için derhal gerçek görev seçeneği ile oyuna girmeniz daha iyi olacaktır. Çalışma modundaki bu aksilikle kesinlikle gerçek görev seçeneğinde karşılaşmayacaksınız. Burada uçak 5000 ft'de uçmaya başlayacaktır.

Görev seçeneğinde sizi şu görevler beklemektedir:

V-1 ROCKET : V-1 roketlerini Londra'ya ulaşmadan yok etmelisiniz.

BOMBER : Borbardıman uçakları, hedeflerine varmadan yok etmelisiniz.

FINAL III KARTUŞ

☐ Window (pencere) larla çalışma
☐ Toplam 64K'lık hafıza
☐ Basic için 24K'lık ek hafıza
☐ 30 adet kadar ek Basic komut
☐ 10 defa hızlı yükleyen ve kaydeden teyp turba
☐ 15 defa hızlı yükleyen ve 7 defa hızlı kaydeden bir disk turbo
☐ Makine dili ve disk monitörü
☐ Gamekiller ve sprite öldürme
☐ Son derece etkili bir reset switch
☐ Kullanışlı bir not defteri (Notepad)
☐ Kullanışlı bir hesap makinesi ve alarmlı saat
☐ Her türlü printer için çıkış

60.000 TL.

LED-CONTROL

☐ Otomatik kafa ayar bulma
☐ Değişik kafa ayarlı programları okuyabilme
☐ Altı ay garanti
☐ Montaj ve bakım ücreti dahil

7.500 TL.

C-64 ADAPTÖRÜ

☐ Altı ay garanti
☐ Çelik muhafaza
☐ Açma-kapama düğmesi

30.000 TL.

'MAKİNE DİLİ ÖĞRENİYORUZ' KİTABI

Yeni başlayanlar için Makine Dili'ne giriş kitabı
☐ Kasetli veya
☐ Disketli

6.000 TL.

PROFESSIONAL JOYSTICK

☐ Mikroswitch'li
☐ Otomatik ateş şalterli
☐ Vakum ayaklı
☐ Bir yıl garantili Türkiye'nin ilk ve tek joystick'i

25.000 TL.

DİSKET KUTULARI

Tamamen yerli üretim, garantili
☐ Metal kilitli
☐ Antistatik
☐ Her türlü yedek parça (ara perde, kilit, kapak, v.s.)
* 70 disketlik 5.25 kutu 33.500 TL.
* 150 disketlik 5.25 kutu 62.500 TL.
* 60 disketlik 3.5 kutu 31.500 TL.
* 120 disketlik 3.5 kutu 51.500 TL.

tel: 161587

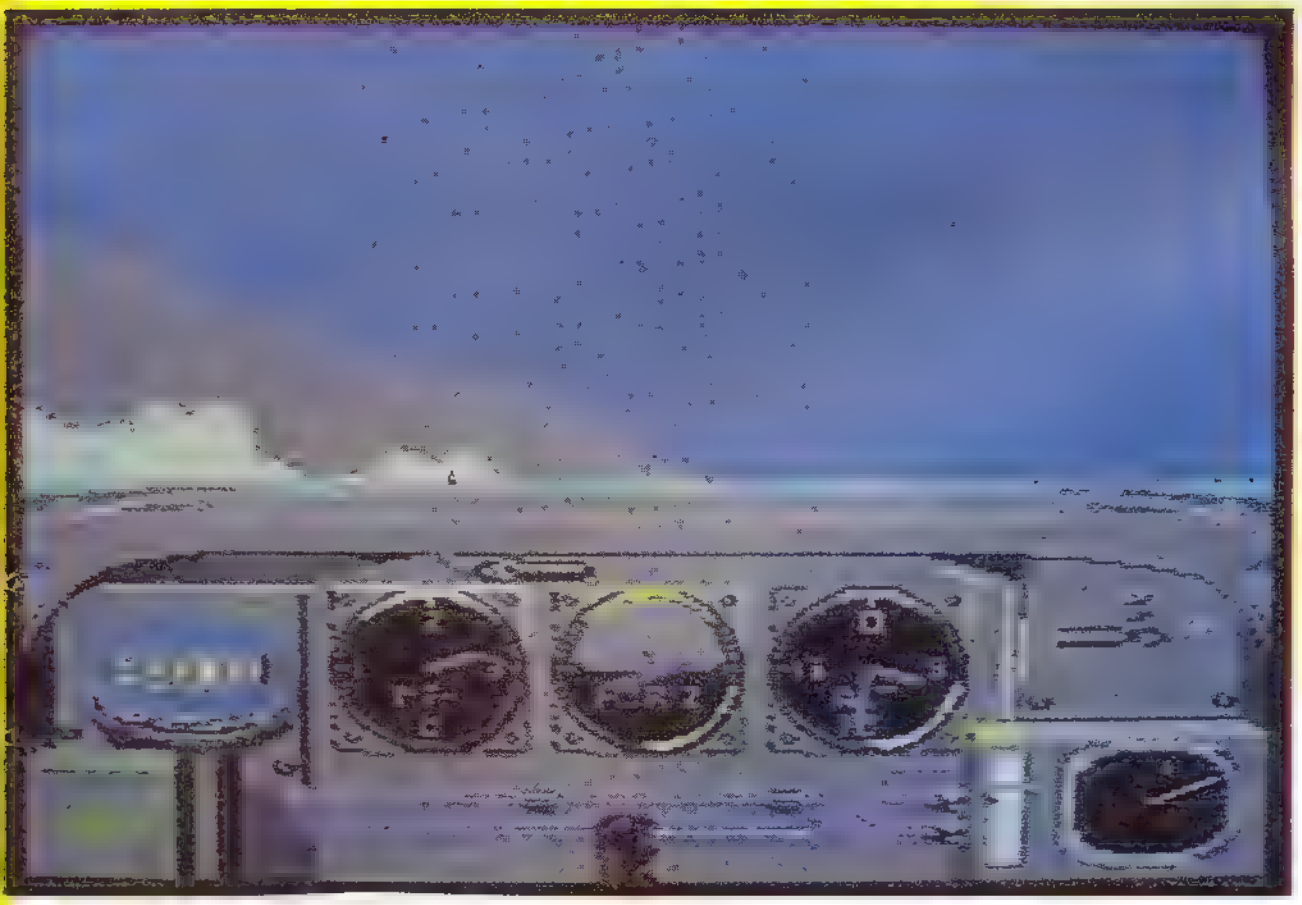
MULTI ICE II.....45.000 TL.
DOUBLE CARTRIDGE SUPER PLUS...37.500 TL.
EXPERT CARTRIDGE.....35.000 TL.
FREEZE FRAME III-B.....35.000 TL.
ICE MACHINE SUPER PLUS.....30.000 TL.
FINAL CARTRIDGE.....30.000 TL.
FREEZE FRAME.....20.000 TL.
RESET SWITCH.....2.000 TL.
5.25 PRECISION disket 2S/2D.....1.750 TL.
5.25 OPUS disket 2S/2D.....2.000 TL.
3.5 PLATINUM disket 2S/2D.....5.000 TL.
C-64 örtüsü (yeni model).....2.500 TL.
Kafa temizleme disketleri.....15.000 TL.

Bilgisayar yardımcı malzemeleri konusunda toptan-perakende satışlar ile hizmetinizdeyiz.

İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A, Beşiktaş – İstanbul

KALİTELİ ÜRÜNLER SUNAR

ACE OF ACES ACE OF A



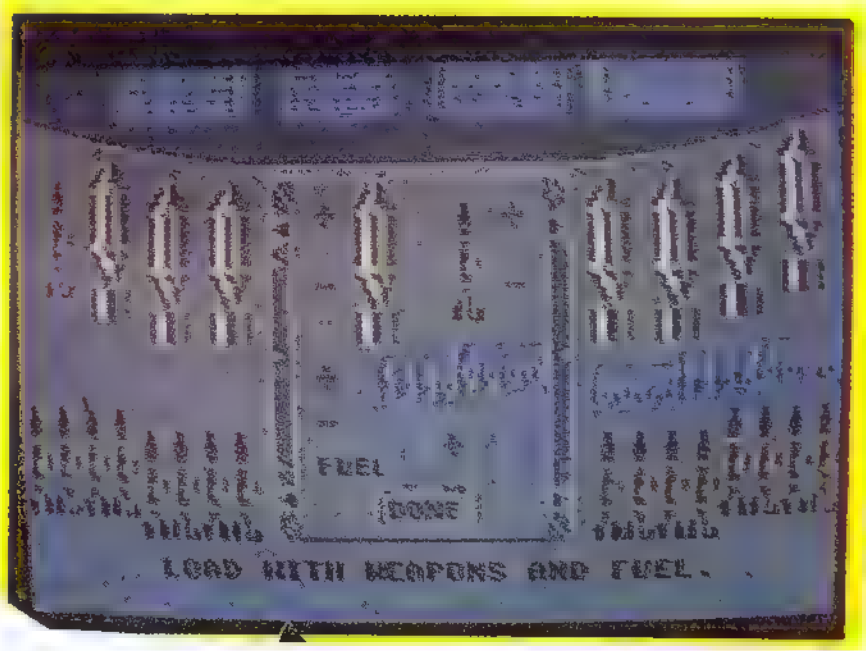
TRAIN : Tren, hedefine varmadan bombalanmalı.

U-BORT : Denizaltılar yok edilecek.

Bu görevlerden bir kaçını da seçebilirsiniz, ama bu işlerinizi zorlaştıracaktır. Fakat ACE OF ACES olmanın yolu da budur.

Görevinizi seçtiğinde karşınıza bir rapor çıkarak, size görevlerinizin detaylarını bildirecek ve çalışıp ezberlemeniz için düşman üslerini belirten bir harita gösterilecektir.

Göreve çıkmadan evvel yapacağınız en son iş, uçağınızı görevinizin gerektirdiği silahlarla ve benzinle yüklemektir. Göreviniz içinbol miktarda makineli tüfek mermisi, bombalar ve roketlere ihtiyacınız olacaktır. Görevinizin uzaklığı ne kadar yakıt almanız gerektiğini belirleyecektir. Bu yüzden sadece görevinizin gerektirdiği miktarda yakıt alın, çünkü bundan fazla yakıt, uçağın ağırlaşmasına ve sizin uçağı kullanmakta zorluk çekmenize sebep olur.



Uçağa binmeden evvel, tüm bunları söylemedikleri için, ancak uçağa bindiğinizde yalnız başınıza olduğunuzu anlıyorsunuz. Tabii yardımcısız olduğunuz için de uçaktaki bütün görevleri siz üstlenmek zorundasınız.

Uçuşa başladığımızda, alışılmış bir uçak kabini ile karşılaşacaksınız. Uçağınızın altında arada bir bulutlar uçmaktadır. Buradan, pusulanızı kullanarak uçağın yönünü tayin edeceksiniz. Yüksekliğinizialtmetreyi kullanarak ayarlayacaksınız. Ateş etmek için Joysticik'inizin ateş tu-

nize çabuk ulaşabileceksiniz. ... Böylece ...

Bombardıman uç... nellikle bir sorunla karşılaşmazsınız. ... avlamak çok zevkli olacaktır. Bu ... zorluk çekmeyeceksini...

...manın diğer bir yo- ... aşırı derecede ... Yangını söndürebi- ...

... varıncaya kadar, ... Trenin üstüne geldiği- ... in. Burada bomba ... da görünecektir. Kır- ...

OKUR ANKETİ

Adınız...

Soyadınız.

Yaşınız

(Ay ve gün olarak)

Öğrenim durumunuz

Bitirdiğiniz okullar...

O Proğram dökü...

O Diğer

O.

EMEK ELEKTRONİK

BİZİ ARAYIN

...ucuz, en kaliteli...

peryodik bakımla...

EMEK ELEKTRONİK

Bilgi işlem merkezi

Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi

Tel: 523 1140 - 525 47 52

TRAILBLAZER

Trainer olabilmesi için oyunu resetledikten sonra POKE 29738, 234 ve POKE 29739, 234 yazarsanız zaman tahdidi ortadan kalkar. Sınırsız atlayış için POKE 30889, 234 - POKE 30890, 234, 234/ POKE 30891, 234 komutlarını vermek gerekiyor. Yeniden başlatmak için ise SYS 25729 yazmanız gerekli.

THRUST

Bu oyunda F5 ve F7 tuşlarını aynı anda basarsak oyun yavaşlıyacak ve daha kolay oynama imkânı bulacağız.

PARALLAX

Oyunu resetledikten sonra POKE 5796, 96: POKE 63927, 96 : SYS 319 komutlarını yazdığınızda düşman saldırıları duracak ve şehir ile arka plan ile çarpışmaları engellenecektir.

EQUINOX

Oyunu resetleyip, POKE 16497, 96 : POKE 16805,0 komutlarını yazdığınızda düşmanlardan kurtulacağız. POKE 13561, 208 bize sonsuz can sağlar. SYS 2080 ile oyunu yeniden başlatabiliriz.

Ufuk METİN
Merter-İSTANBUL

GHOST GOBLİNS:

Bu oyunda da adamınız Blucken (Yarı iskelet halinde gelirken) "C = "Commodore tuşuna basarsanız artık [illegible] sonuz vakit adamlarınızın azalmadığını göreceksiniz. Böylece rahatlıkla oyunu bitirebilirsiniz.

PÜF NOKTASI

OKURLARIMIZA

Bu sayıdan itibaren sizden gelen "Püf Noktaları"nı bu sütunlarda yayınlamaya çalışacagız. Eğer siz de oynarken bulduğunuz püf nokteları var ise bunları bize yazınız. Bu sütunlarda yayinlayalım ve diğer arkadaşlarınız sizin bu bildiklerinizden istifade etsinler. Oyunlar ister yeni ister eski olsun... Bulduğunuz püf noktalarını yazmaktan çekinmeyin... 64'ler dergisi..

GHOSTBUSTERS:

Bu oyunda isim yazdıktan sonra banka numarasına PITY 0,12 PITY yazarsanız bankadan para alabilirsiniz ya da isim yerine MARTIN banka no suna da 02203505 yazarsanız da yine para çekmeniz mümkün olabilir.

SKATEROCK:

Bu oyunda da oyunu yükleyip reset edin. SYS 2305 Return tuşuna basın ve tekrar reset edin sonra POKE 2513 250 yazıp Return tuşuna basın. SYS 2304 ile oyunu başlatın. Artık 250 hayatınız var. Ölmeden oyunu rahatça bitirebilirsiniz.

ETHEM ELAGÖZ Merzifon-AMASYA

MİKOM'DA YENİLİK!

FİATLARA DİKKAT!..

TOPTAN SİPARİŞLERDE İNDİRİM YAPILIR

İSTEYENE LİSTE GÖNDERİLİR

Firmamız Bilgisayar satışlarında da hizmetinizdedir.
Firmamızdan Bilgisayar alanlara sürpriz hediyeler...

En yeni **AMIGA programları**
300 ayrı program...

COMMODORE Programları
6000 ayrı program... hepsi süper hepsi kaliteli

AMSTRAD Programları
2000 Ayrı süper oyun...

BİLGİSAYAR KULÜBÜ'ne üye olan bilgisayarcılara özel indirim
Kulübe üyelik kayıtlara devam etmektedir.

64'ler dergisi abonelerine % 5 indirim...

MİKOM BİLGİSAYAR
Tunalı Hilmi Caddesi 32/D
TELEFON: 117 52 33
ANKARA

Osam Bilgisayar'ın süper oyunlar serisi devam ediyor!

Paket 22

Kafa Ayar Programı
Mega Star Slayer
Progol
Sorceror Lord
Road War
Persian Gulf
Rim Runner
Troll
Pal Moon
Taks 3
Crack Out VI
Ikari Warrior
Fire Flight
Battle Walley
Championship Sprint
Dandare II
Tombala
Terra Mex
Great Giana Sisters
Ricochet Strattion

Posta ile ödemeli gönderilir.

En Yeni Ürünümüz: Datasette Doctor III

Daha hızlı ve güçlü bir Commodore 64 için...

Multi Ice II
Multi Ice III
Ice Machine Super Plus
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Datasette Doctor III

Süper Paket Programlar	7.500 TL.
1 kasette 20 oyun	4.000 TL.
1 kasette 1 oyun	2.500 TL.
Işıklı Kalem	17.500 TL.
Quick Shot II Joystick (Orijinal)	17.500 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal)	25.000 TL.
Quick Shot II Plus Joystick (Orijinal)	27.500 TL.

Ve diğerleri...

Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitim Programları (İlk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Sürekli form, Sürekli etiket.

86 ve 87 yılının Süper Paket Programlarının üretimi devam etmektedir.

Osam bir Teleteknik Yetkili Satıcısı'dır.

OSAM

Osam Bilgisayar Ltd. Şti.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

REKLAMCILIK

ARKANOID

TAITO COIN-OP

REVENGE OF DOH

Yeni bir Krakout benzeri daha. Neden bilmem oyun yapımcıları ilki çok başarılı oldu diye aynı türden oyunları peşpeşe sürmeyi çok seviyorlar.

Oyunun alt başlığı Arkanoid olduğuna göre karşınızda yeni tuğla dizaynları ve yaratıklar görmek sizi şaşırtmayacaktır. Evet yepyeni 33 sahnesiyle bir başka Arkanoid. Ama sız bu 33 u ikiyle çarpın, çünkü ilk 33 sahne geçildikten sonra birinci sahne biraz daha zorluklar taşıyarak karşınıza çıkıyor.

Eski dostlar yine karşımızda, raket genişletenler, top yavaşlatıcılar, top yakalayıcılar, lazerler (bu defa lazer ateş sayısı neyseki eskiye oranla daha çok). Ama hepsi bu kadar değil. Paket kapsülleri, ikinci raketler, 32 ye varan top sayısı. Bir H kapsülü yakalarsanız top üç tane oluyor. D kapsülü yakalarsanız işler iyiye gitmiyor, çünkü şimdi top adedi tam on ikiye çıkıyor.

Bir de M kapsülü var ki onu yakalarsanız top zırh delici mermi kesiliyor ve tuğlalardan sekmiyor. Durun daha bitmedi ateş toplarını yakalarsanız sıkı durun top sayısı tam tamına otuz ikiye çıkıyor.

Tüm bunlar değişir de tuğlalar değişmez mi? Evet ikı yeni tuğla çeşidi karşımızda. Yer değiştiren tuğlalar ve parçalandıktan birkaç saniye sonra yeniden doğan tuğlalar. Bunlar yetmezmiş gibi öyle bir an geliyor ki top raketi delip geçmeye başlıyor. Bir de üstelik durup dururken hız ve yön değiştirmesi de cabası. Tamamen el becerinize bağlı sahneler olduğu gibi tamamen şansa bağlı sahneler de var. Ayrıca sahneler arasında zorluk tutarsızlıkları da başgöstermekte. Çok zor bir sahnenin ardından çok kolayı karşınızda (belki de sizi rahatlatmak için). İşin iyi yanı istediğiniz sahneyi oynayabilir olmanız. Bir de hoşlanmadığınız bir sahnenin tıpkı aynadaki görüntüsü gibi tersinden oynayabilirsiniz. Bu arada bazı kapsülleri yakaladığınızda neylerle karşılaşacağınızı bilmeniz açısından birtakım hatırlatmalar yapalım. 'R' kapsülü raketinizi küçültür. E kapsülü ise büyültür. 'I' kapsülünü yakaladığınızda raketinizin arkasında bir gölge belirir. 'C' kapsülünü yakalarsanız, topunuz sopaya yapışır. 'L' kapsülü lazerinizi çalıştırır. 'S' kapsülü ise topunuzu yavaşlatır.

Kopya ya da taklit ne derseniz deyin değişiklikleri göz ardı edemezsiniz. Bu türden hâlâ bıkmadıysanız oynayın derim.

Ahmet YILDIRIM

Geçen sayımızdaki
Yarışmayı kazanan
Ufuk Metin ve kazandığı
ödül Professional Joystick

YARIŞMA

Bu sayımızdaki yarışma konumuz

Impossible Mission II

Birincisini severek oynadığınız, ikincisini de en az birincisi kadar sevdiğinize inandığımız bu oyunun son ekranını bularak onu kırıp bize gönderen okuyucularımız bizden yine sürpriz hediyeler kazanacak.

şimdi klavye başına...

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

DATA BİLGİSAYAR
161 30 96

★ COMMODORE ve AMIGA Programları

★ AMIGA, ve COMMODORE için özel program yazılım servisi

Kullanılmış Bilgisayar alım-satımı

BİLGİSAYAR VE YAN BİRİMLERİNİN TAMİRLERİ İTİNALI OLARAK YAPILIR.

KARTUŞLAR

★ Multi Ice II.....45.000.-
★ Ice Machine Super Plus30.000.-
★ Final Cartridge.....30.000.-
★ Double Cartridge.....37.500.-
★ Expert Cartridge.....35.000.-
★ 3.5 İnçlik disketler.....5.000.-
★ 5.25 İnçlik disketler.....2.000.-
★ Turbo joystickler.....26.500.-

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor Caddesi No. 62
Beşiktaş-İSTANBUL

ÖZÜR

Geçen sayımızda teknik bir hatadan dolayı yanlış ve silik çıkan bölümleri tekrarlıyoruz. Aşağıda satır kayması olan bölümün tamamını yayınlıyoruz. Ayrıca silik çıkan satırları, satır numaraları ile yeniden veriyoruz. Düzeltir özür dileriz.

Platoon **AŞAMA 5 : ORMAN**

Barnes'i bulmanız için gerekli yol şu sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ„: Sağ, sol, Sağ, sol, sağ, sol,

(DOWN)	Sağ SHIFT'in yanındaki tuş, Cursor aşağı
(UP)	SHIFT tuşu ve sağ SHIFT'in yanındaki tuş, Cursor yukarı
(HOME)	Sağ en üstte ikinci tuş
(CLR)	SHIFT tuşu ve sağ en üstten ikinci tuş
(DEL)	Sağ en üsteki tuş
(INST)	SHIFT tuşu ve sağ en üstteki tuş
(RIGHT)	Sağ en alttaki tuş
(LEFT)	SHIFT tuşu ve sağ en alttaki tuş
(SPACE)	Boşluk tuşu
(SHIFT-Space)	SHIFT ve boşluk tuşu
(Fl). (F8)	Fonksiyon tuşları
(RETURN)	RETURN tuşu
(BLACK)	CONTROL tuşu ve 1
(WHITE)	CONTROL tuşu ve 2
(RED)	CONTROL tuşu ve 3
(CYAN)	CONTROL tuşu ve 4
(PURPLE)	CONTROL tuşu ve 5
(GREEN)	CONTROL tuşu ve 6
(BLUE)	CONTROL tuşu ve 7
(YELLOW)	CONTROL tuşu ve 8
(RVSON)	CONTROL tuşu ve 9
(RVOFF)	CONTROL tuşu ve 0
(ORANGE)	COMMODORE tuşu ve 1
(BROWN)	COMMODORE tuşu ve 2
(LİG.RED)	COMMODORE tuşu ve 3
(GREY 1)	COMMODORE tuşu ve 4
(GREY 2)	COMMODORE tuşu ve 5
(LIG. GREEN)	COMMODORE tuşu ve 6
(LIG. BLUE)	COMMODORE tuşu ve 7
(GREY 3)	COMMODORE tuşu ve 8

Tablo 1: Listing'lerde geçen emir kodları ve karşılıkları

```
303 PRINT"<2DOWN,SPACE,RVSON
    ><1>, <2> VEYA <9> A BAS
    IN"                          <218>

1007 DATA A9,E5,20,FF,B1,20,
    8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,
    5F,20,A7,B4,D0,0A,  2624  <091>

1066 DATA FF,B1,20,E4,FF,C9,
    0D,D0,F9,A9,00,85,5E,A5,
    61,85,FB,A5,62,85,  3056  <240>
```


Sevgili okuyucular

Derginin 64'ler sizden yana bir Dergidir. İmkanları ölçüsünde size ucuz, kaliteli, başarılı dergi vermek amacıyla çabalarını sürdürecektir.

Bu arada Dergimizin sizin adınıza bir takım organizasyonlara girdiğini bilmenizi isteriz. Dergi gelecek sayılarımızda yalnız abone olanlara mahsus olmak üzere **"Çıkartma" "Poster" "Rozet"** ve **"çeşitli hediyeler"** verecektir. Ancak bütün bunlardan yararlanmanızın ilk şartı dergiye abone olmaktır. Aşağıda göreceğiniz abone formunu doldurur, bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur şubesi 160965 no'lu **"64'ler oyun açıklamaları Dergisi"** hesabına yatırdığınız takdirde dergi adresinize muhtazam olarak gönderilecektir. Abone olan siz sevgili okurlarımız için yukarıda saydığımız hizmetler bu kadarıyla bitmeyecektir. Önümüzdeki günlerde firmalarla görüşmelerimiz süren konularda başarılı olursak sizin adınıza büyük avantajlar sağlayacağız. Bunlardan birisi

ABONE İNDİRİM KARTI'dır.

64'ler dergisine abone olan her hangi bir okurumuz kendisine vereceğimiz abone kartı ile gelecek sayılarımızda isim ve adreslerini yayınlayacağımız bilgisayarcı firmalara gittiklerinde abone kartlarını gösterecekler ve yapacakları alış verişlerde belli bir indirim hakkına sahip olacaklardır. Gelecek sayımızdan itibaren tenzilat uygulayacak firmaların isim ve adreslerini, satış konularını yayınlayacağız.

Şimdi ilk hedef abone olmaktır. İleri...

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan..... TL.yi **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi** nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım.....

Adresim.....

☐Altı aylık ☐ Yıllık

BMX Kidz

(Baştarafı 18. sayfada)

Heawmetalciler her zaman ülkelerin çoğunda gündeme geliyorlardı. Bu oyunda Heawmetalcı motosikletli gençler bol sesli bol figürlü acımasız çılgın BMX'leriyle etrafa korku saçıyorlar.

Joystick'inizle siz de onlara katılın. Diğer beş, compüter tarafından idare edilen yarışmacıyla etap etap onlardan geri kalmadığınızı ispat etmeye çalışın.

yarışı bitirmeden belirli sayıda atlama sıçrama ve benzeri hareketleri yapamak zorundasınız. Ama yapabileceklerinizin sınırlı olması işin tadını kaçırıyor. California Games'tekinin aksine bisikletten düşmek yok. Onun yerine jant telleriniz kopuyor. Yarışı sürdürmek istiyorsanız ekrandaki birkaç değere dikkat etmeniz gerekiyor. Üç renkli bir enerji göstergeniz var: beyaz sarı ve kırmızı. Her renkten enerjiniz tükendiğinde bisikletiniz yavaşlıyor ve oyun sona eriyor. Diğer dikkat edeceğiniz bir konu da kalan jyant teli (spokes) sayısı. Bir hata yaparsanız bunu tel kaybederek ödüyorsunuz. Kötü zamanlanmış bir tek tekerleğe kalkma hareketi, ya da rampadan atlama hareketi size yirmi tele mal olurken, daha başka hatalarda on tel olabiliyor. Jant teli sayınız ve enerjiniz yarış sırasında yolunuz üzerinde bulacağınız tekerleklerle ya da Coca Cola kutularıyla (her ne kadar çöp bidonuna benziyorlarsa da) tekrar yükseliyor.

Tek teker üzerine dikilmeyi sağlamak için yapmanız gereken ateş düğmesine basıp, hareketi yapmak istediğiniz anda bırakmak. Akrobasi yapmak biraz daha zor. Bir tramplene çıkarken düğmeye basın, bu sizi havaya doğru fırlatacak, sonra ön tekerleği yukarda tutun daha sonra tekrar ateş tuşuna basın. Şimdi işin zor kısmı geliyor: yere inmeden önce bisikleti tekrar yatay duruma getirmelisiniz. Bunu söylemesi kolay ama saate karşı ve diğer altı yarışmacıya karşı yarışırken oldukça zor. Bir diğer zorluk da her tramplenin birbirine benzemesi. Bu arada öteki bisikletçilerde ön sıralarda yer kapmak için pek de arkadaşça davranmayarak sizi sıkıştırmaya kalkıyorlar.

Oynadıkça eliniz hareketlere daha uyum sağlayacak ve zor görünen hareketler sanki çocuk oyuncağına dönecek.

Son bir tavsiyem daha var bu oyunu bisikleti olan arkadaşlarımızla oynamayın. Sonra aynı şeyleri bisikletleriyle yapmaya kalkışınca kapınıza elinde hurda bisikletiyle her tarafı yara bere içinde gelebilirler.

Ahmet YILDIRIM

TOP 10

Bize Göre

Sevgili Okuyucular,

Bu sayfada sizlere yeni çıkan oyunları bir sıra dahilinde yayınlıyoruz. Bu oyunlar tarafımızdan test edilmiş ve denenmiştir. Sıralaması da tarafımızdan yapılmıştır. Bu sıralama bir satış sıralaması değildir. Bize göre "en iyi oyun sıralaması"dır.

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

1. THE IMPOSSIBLE MISSION II
Birincisi satış rekorları kıran oyunun ikincisi birincisine göre biraz daha güzel... Severek oynayacağınızı sanıyoruz.

2. THE TRAIN
İyi bir simulasyon... Heyecanlı bir savaş ve soluk soluğa devam eden bir kovalamaca... Severek ve zevk olarak oynayacağınız oyun...

3. TETRİS
Bir zeka oyunu... Bütün dünyada ses getiren ve Rusya'da birinci seçilen oyun bıkmadan oynanıyor. Ayrıca zeka öğesi de ön planda...

4. SAMURAİ WARRİOR
Mizahla yoğrularak hazırlanmış süper bir japon oyunu... Savaş sahneleri takdire değer... Mutlaka oynayın...

5. RASTAN
Süper bir macera oyunu... Grafikler ve müzik harika... Çok çok uzun ve zor Rastan'ı mutlaka alın...

6. GRYZOR
Soluk soluğa oynayacağınız ve sinirden joystick'inizi kırabileceğiniz harika bir savaş oyunu... Ama yine de siz dikkat edin Joystick'inize yazık...

7. ARKANOİD (Revenge Of Doh)
Krakout, Traz gibi zevkle oynadığınız toplu oyunların biraz daha zoru ama zevkle ve heyecanla oynanıyor. Tavsiye ederiz.

8. DAN DARE II
Oldukça uzun bir oyun... Ama birincisine nazaran daha kötü...

9. ROLLİNG THUNDER
Grafikleri kötü olmasına ve oyuntekdüze olmasına rağmen bıkmadan oynanabiliyor.

10. BMX KİDZ
Grafikleri küçük olmasına rağmen, heyecanlı bir yarış oyunu... Bu türü sevenler için tavsiye edilir.

Tam otomatik televizyona kavuştuk!

Türkiye sonunda, tüm işlemlerini kendisi yapan mükemmel bir televizyona, "tam otomatik televizyon"a kavuştu.

Siz koltuğunuzda oturun, uzaktan kumanda cihazınızın tuşlarına dokunun...

Toshiba Spacemaster -uydu yayınları dahil- kanalları kendisi arayıp, kendisi bulsun. Arama işlemini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster yayın sistemini kendisi seçsin. Hangi sistemi seçtiğini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster renk-ışık-ses ayarlarını kendisi yapsın. Ayar işlemlerini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster, seçeceğiniz süre sonunda kapanmak üzere, kendini ayarlasın ve bu süre sonunda kendiliğinden kapansın. Otomatik kapanışa ne kadar süre kaldığını ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster tam otomatiktir.

Otomatik işlemleri, hassas istasyon ayarı, görüntü eşliksiz ses kesme özelliği, 11 sistemi, Microchip tuner'ı, 56 cm. In-Line (Blackstripe) resim tüpü, 16 program hafızası, modern tasarımıyla çağımıza yakışan televizyondur.

Siz de bu televizyona kavuşun!

TOSHIBA

SPACE MASTER

"Çağımıza bu televizyon yakışır"

BEKO ve AYGAZ bayilerinde.

Koç